Wissen, ... lt wir...

PC Games MAGAZIN

OCULUS RIFT & VR
Zu teuer für normale Spieler: Wird 2016 wirklich schon das Jahr für Virtual Reality?

THE DIVISION
Mehrere Stunden bei den Entwicklern angespielt + Tom-Clancy-Spiele-Special

SPIELE-REMAKES
System Shock, Full Throttle, Homeworld & Co.: Das Geschäft mit den Spiele-Hits von gestern

XXL-POSTER
Mit einem aktuellen und einem kultigen Retro-Motiv!

DEUTSCHLANDEXKLUSIVE TITELSTORY

DOOM

AUF 20 SEITEN: Brandheiße Spieleindrücke zum härtesten Shooter des Jahres! Mit umfangreichem Entwicklerporträt zum 25-jährigen Jubiläum von id Software und den besten Mods für die Vorgängerspiele. Inklusive XXL-Poster!

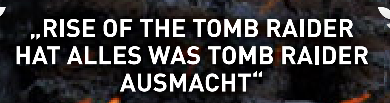
PC GAMES GIBT'S AUCH ALS PC GAMES EXTENDED MIT 2 DVDS UND TOP-VOLLVERSION!

AUSGABE 282
02/16 | € 3,99
www.pcgames.de

Österreich € 4,50; Schweiz sfr 7,00; Luxemburg € 4,80



RISE OF THE TOMB RAIDER™



„RISE OF THE TOMB RAIDER HAT ALLES WAS TOMB RAIDER AUSMACHT“
-GAMEPRO

„EIN RUNDUM GELUNGENES ABENTEUER-ACTIONSPIEL“
-BILD



„TOLL INSZENIERTES UND GROSSARTIG AUSSEHENDES ACTION-ADVENTURE“
-PC GAMES



JETZT ERHÄLTLICH

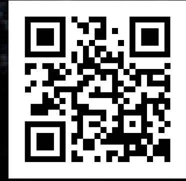


PC | DVD ROM

CRYSTAL DYNAMICS

WWW.BUYROTTR.COM

SQUARE ENIX



EDITORIAL

Einfach nur verdammt gut!



Wolfgang Fischer, Chefredakteur

Mehr als zwei Monate Vorbereitung, mindestens 100 Stunden Arbeitszeit und Hunderte E-Mails waren nötig, um euch in diesem Monat *Doom* mitsamt aller Extras als Titelstory präsentieren zu können. Der Aufwand hat sich hunderprozentig gelohnt, denn eine komplettere und umfangreichere Titelgeschichte mit derart vielen exklusiven Elementen gab es bei der PC Games seit Bestehen des Magazins nicht. Kern der Story ist unser Entwicklerbesuch bei id Software in den USA, bei dem wir die vierte Auflage des skandalumwitterten Shooters ausführlich anzocken durften. Inhaltlich abgerundet wird der Anspielbericht von einem Entwicklerporträt zum Entwickler id Software, der im Februar sein 25-jähriges Bestehen feiert.

Wir freuen uns außerdem sehr, euch exklusiv *Doom 1* (in der *Ultimate Doom*-Edition) & *Doom 2* als zusätzliche Vollversion unserer Extended-Heftvariante präsentieren zu können. Nutzt die einmalige Gelegenheit, diese beiden DRM-freien Klassiker eurer Spielesammlung hinzuzufügen!

Die beiden Kult-Shooter machen auch heutzutage noch unheimlich Spaß. Ganz besonders, wenn ihr sie mit den tollen Empfehlungen in unserem vierseitgen Mod-Special so richtig aufbrezelt. Ebenfalls enthalten sind Tipps zu den besten Fan-Erweiterungen für *Doom 3*.

Das ist aber lange noch nicht alles: Als weiteres Extra liegt der kompletten Auflage der PC Games 02/16 (Magazin UND Extended) ein geniales *Doom*-XXL-Poster in Din-A1-Größe bei. Darauf befindet sich ein brandneues Artwork-Motiv, das auch unsere Titelseite ziert. Auf der Rückseite erwartet euch das kultige Packungsmotiv vom allerersten *Doom*-Spiel. Ein echtes Kunstwerk, das sich laut einer spontan durchgeführten Umfrage 91,7 Prozent aller PC-Games-Redakteure zu Hause aufhängen werden (Schande über dich, Matti!).

Wir sind extrem stolz auf diese außergewöhnliche Ausgabe und hoffen, dass sie euch genauso viel Freude bereiten wird wie uns. Viel Spaß beim Schmökern in der *Doom*-Titelstory, beim Ausprobieren unserer Vollversionen und natürlich mit den ganzen anderen spannenden Themen in diesem Heft wünschen

Wolfgang und das PCG-Team

… und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSION auf DVD

TRIALS: EVOLUTION – GOLD EDITION

Trials: Evolution ist der bislang letzte und auch beste Ableger der furiosen Motorrad-Geschicklichkeitsserie von Entwickler Red Lynx. Mit eurem Bike kämpft ihr euch auf der Jagd nach Bestzeiten durch herausfordernde Maps. Die *Trials: Evolution – Gold Edition* enthält alle Inhalte des meistverkauften *Trials: Evolution* und zusätzlich alle Einzelspieler-Tracks und Technikparcours aus *Trials HD*. Außerdem enthält *Trials: Evolution* alle Features der Vorgänger, sei es der Spiel-Editor, die Veröffentlichung von Tracks oder die weltweite Rangliste.

INSTALLATION/AKTIVIERUNG/

Stellt sicher, dass euer PC eine aktive Internetverbindung besitzt, und installiert *Trials: Evolution – Gold Edition* von unserer Heft-DVD. Im Anschluss an die Erstinstallation und den nötigen Patch-Vorgang folgt die Aktivierung des Spiels durch den Ubisoft-Launcher. Um *Trials: Evolution – Gold Edition* spielen zu können, benötigt ihr auch einen gültigen Uplay-Account. Falls ihr noch keinen solchen Account besitzt, könnt ihr euch den dafür nötigen Client hier herunterladen: www.uplay.ubi.com und euch registrieren. Aktiviert das Spiel mithilfe einer gültigen Seriennummer in eurem Uplay-Account. Eine gültige Seriennummer erhaltet ihr mithilfe der Codekarte in unserem Heft. Beachtet dazu bitte die Hinweise auf der Karte beziehungsweise unten auf dieser Seite!

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows 7 SP1 oder höher, Core 2 Duo Prozessor mit mindestens 2,6 GHz, 2 GB RAM, Grafikkarte mit 512 MB RAM, 4GB Festplattenspeicher

THE ULTIMATE DOOM & DOOM 2: HELL ON EARTH

Mal eben gepflegt eine Runde Dämonenhorden actionreich zu Klump ballern, das war die schnörkellos inszenierte Erfolgsformel von id-Software, mit der die Entwickler 1993 den Grundstein für ihre Kult-Shooter-Reihe *Doom* legten. Im zweiten Quartal 2016 will Bethesda mit einem neuen *Doom* die Reihe auferstehen lassen. Wir spendieren euch in dieser Ausgabe daher einen Retro-Ausflug in die Original-Pixel-Versionen aus den Neunzigern. *The Ultimate Doom* ist die erweiterte *Doom 1*-Fassung aus dem Jahr 1995, die mit „Thy Flesh Consumed" eine vierte, zusätzliche Episode mit insgesamt neun Levels enthält. Auch den zweiten Teil der Shooter-Reihe könnt ihr mit unserer Bonus-Vollversion *Doom 2: Hell on Earth* in pixeliger Retrospektive und in kompletter Länge erleben. Im Heft findet ihr zusätzlich ein umfangreiches Mod-Special zu den beiden Spielen. Damit verleiht ihr den inzwischen stark gealterten Titeln nicht nur eine hübsche Optik-Auffrischung, sondern könnt euch auch in weiteren Levels sowie Szenarien austoben.

INSTALLATION/AKTIVIERUNG

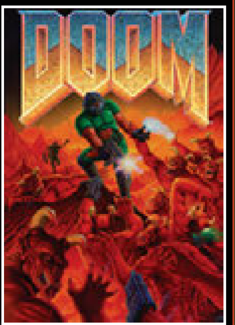
Um unsere Vollversionen *The Ultimate Doom* und *Doom 2: Hell on Earth* zu nutzen, müsst ihr die entsprechende Vollversionsdatei auf unserer Heft-DVD starten. Folgt den Anweisungen und gebt das benötigte Passwort für den Entpackvorgang ein. Das Passwort erhaltet ihr mithilfe des Codes auf unserer Karte im Heft (Seite 50/51). Löst den Code auf unserer Webseite www.pcgames.de/codes ein. Die Einlösung des Codes und das Passwort für den Entpackvorgang der Spieldateien sind **nur bis zum 24. Februar 2016** gültig. Einmal entpackt, sind die beiden Vollversionen danach jedoch zeitlich unbegrenzt nutzbar, da keine gesonderte Spielinstallation notwendig ist. Weitere Hinweise zur Windows-Kompatibilität findet ihr in der Readme-Datei auf unserem Datenträger.



SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: MS-DOS/Windows 95, 386er/486er-CPU, 4 MB RAM, VGA-Grafikkarte mit 16 MB VRAM, 4 GB RAM, 40 MB Festplattenspeicher







INHALT DER 1. DVD

VOLLVERSION
- Trials Evolution: Gold Edition

VIDEOS (SPECIAL)
- MMOs und Rollenspiele: Vorschau auf 2016
- Virtual Reality: Wo stehen wir, wo geht's hin?

VIDEOS (TEST)
- Dirt Rally
- Rainbow Six: Siege
- Turok Remaster

VIDEO (TRAILER)
- Games TV 24

VIDEOS (VORSCHAU)
- Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)



INHALT DER 2. DVD

VOLLVERSION
- Doom 1 (The Ultimate Doom)
- Doom 2: Hell on Earth

VIDEOS (SPECIAL)
- Aufreger 2015: Das hat uns in der Spielewelt bewegt.
- Ausblick 2016: Die Top-Titel für PC
- Das war 2015: Die Top-Spiele der Redakteure
- Die Top-Spiele der pcgames.de-Leser
- Doom E3 2015 Showcase
- GTA 5: Grafikvergleich Vanilla vs. Pinnacle of V
- Lego Marvel's Avengers: Let's Play Teil 1
- Lego Marvel's Avengers: Let's Play Teil 2
- Spiele, die wir 2015 gern gesehen hätten
- Top 2015: Die besten PC-Spiele
- Virtual Reality: Übersicht zur Technik und zu den Brillen

VIDEOS (TRAILER)
- Games TV 24



* Eure persönliche Seriennummern für die Installation unserer DVD-Vollversion *Trials: Evoluten – Gold Edition* und die Bonus-Vollversionen *Doom 1 & 2* erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (S. 50/51, nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de. **Achtung:** Der Code für *Doom 1 & 2* funktioniert nur bis zum 24. Februar 2016!

INHALT 02/16



Wir haben das mit Spannung erwartete Serien-Reboot exklusiv gespielt! Auf satten 20 Seiten verraten wir euch alles Wichtige zum neuen *Doom* von Bethesda.

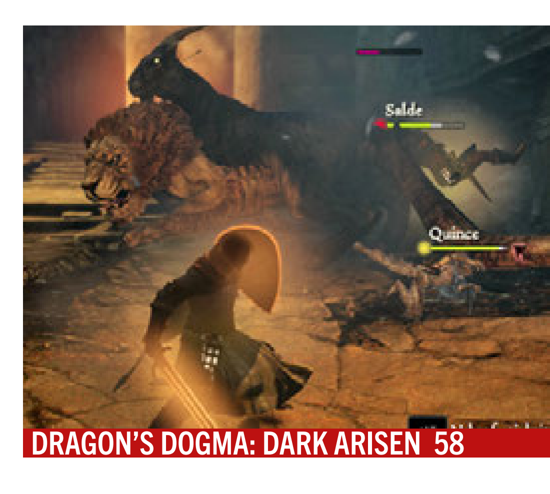
AKTUELL

MAGAZIN

TEST



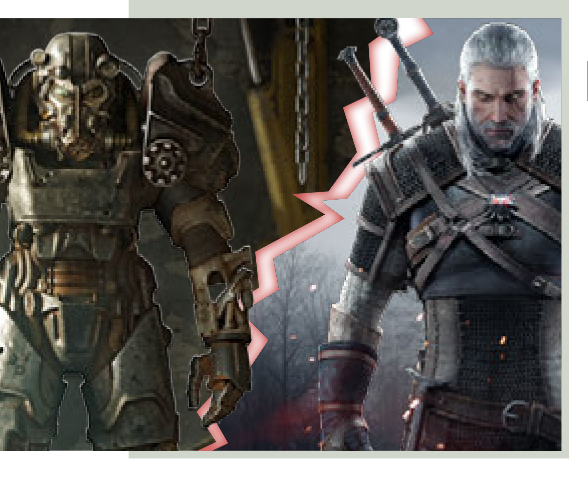







Knapp 700 Euro kostet der Eintritt in die virtuelle Spielewelt mit Oculus Rift. Ob sich die Anschaffung lohnt und was wir von der VR-Szene in diesem Jahr erwarten dürfen, klärt unser Report.

EXTENDED



HARDWARE

SERVICE

SPIELE IN DIESER AUSGABE

DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

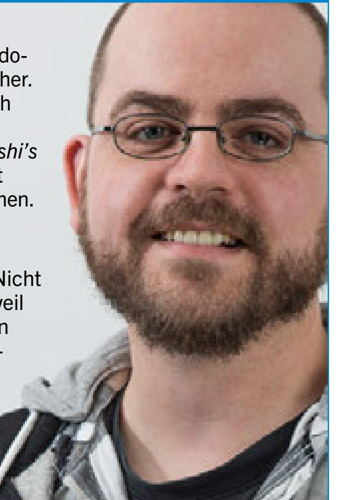
WOLFGANG FISCHER
Chefredakteur

Spielt gerade:
Rise of the Tomb Raider, Halo 5 (beides Xbox One), Dragon's Dogma: Dark Arisen, Darkest Dungeon, Fallout 4, The Witcher 3, The Room 3 und (zum x-ten Mal) *Pocket League Story 2* (beide Android)

Hat sich:
ausnahmsweise mal nichts für das neue Jahr vorgenommen, weil in der Regel daraus eh nix wird, zumindest war das in den vergangenen Jahren so.

Überlegt:
immer noch, ob er für *XCOM 2* nicht doch noch kurzfristig ein paar Tage Urlaub nimmt und die Familie in einen mehrtägigen „Kurzurlaub" zur Verwandtschaft nach Oberfranken schickt.

DAVID BERGMANN
Leitender Redakteur PCGames.de



War einkaufen:
Als alter Fan hatte ich fast alle Nintendo-Konsolen daheim. Die Wii U fehlte bisher. Das hat sich zum Jahreswechsel durch einen Spontankauf geändert. Und ich bereue nix! Allein für *Splatoon* und *Yoshi's Woolly World* hat es sich gelohnt. Jetzt können *Star Fox Zero* und *Zelda* kommen.

War im Keller:
Darkest Dungeon (Test ab Seite 70) bringt mich derzeit um den Schlaf. Nicht weil es so gruselig wäre – sondern weil mich mein Personal in den Wahnsinn treibt. Mein kleptomanischer Vorzeige-Paladin räumt ständig meine Schatztruhen leer … landet aber auch die entscheidenden Treffer. Ein famoses Wechselbad der Gefühle.

STEFAN WEISS
Redakteur

Hat sich für diese Ausgabe:
anlässlich unserer *Doom*-Story daran gemacht, die Mod-Archive im Internet zu durchforsten, um *Doom 1* bis *Doom 3* kräftig aufzubrezeln. Seitdem ballert er sich durch unzählige Dämonenhorden.

Ging kurz vor Heftabgabe in die Wüste:
um sich in *Homeworld: Deserts of Kharak* in Echtzeitstrategieschlachten auszutoben. Den Test gibt's in der nächsten Ausgabe.

Begann das neue Jahr:
mit seinen Liebsten in Berlin mit leckerem Fleischfondue und ohne gute Vorsätze.

Spielt zu Hause:
weiterhin *The Witcher 3* und weiß nicht mehr, wohin mit all den Waffen.

FELIX SCHÜTZ
Redakteur



Zuletzt durchgespielt:
Turok (HD-Remaster), *Grim Dawn*, *Doom 1* (mit Brutal-Doom-Mod), *Fallout 4* und *The Room Three* (Android)

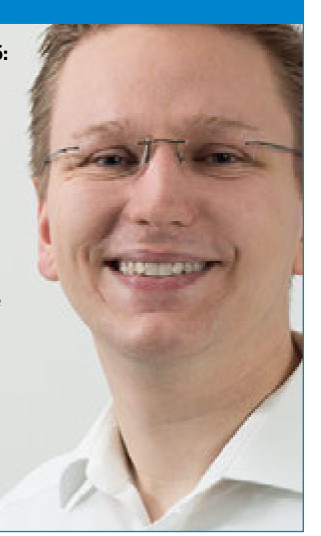
Freut sich schon tüchtig auf:
XCOM 2, *Unravel* und *Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2*. Mal gucken, ob ich bis dahin mit *Life is Strange* durch bin …

Startet neugierig in sein Teilzeitjahr:
Weniger Büro, weniger Spiele, dafür viel mehr Zeit für den Nachwuchs. Ob mich die Kollegen vermissen werden? Wohl kaum.

Hat kurz vor Weihnachten:
tatsächlich seine Esstischlampe aufgehängt. Wer mich und diese Scheißlampe kennt, der weiß, was für ein Großereignis das war.

Kam mit gemischten Gefühlen:
aus dem *Force Awakens*-Kinosaal.

PETER BATHGE
Redakteur



Verzichtete auf gute Vorsätze für 2016:
Denn schon die Pläne für den Weihnachtsurlaub fielen ins Wasser. Eigentlich wollte er ja *The Witcher 3* spielen, hat dann aber doch wieder nach wenigen Minuten aufgegeben und stattdessen in *Rocket League* jede Menge (Eigen-)Tore geschossen.

War ein bisschen enttäuscht:
von Blizzards Missionsdesign in *Starcraft 2: Legacy of the Void*. Erobere diese drei Kontrollpunkte, halte diese vier Checkpoints, verteidige diese zwei Engstellen – wie langweilig!

Kann weiterhin nichts anfangen mit:
Life is Strange, *Undertale*, *Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain*. Die sollen zu den besten Spielen 2015 gehören? Nicht nach meiner Liste!

MATTI SANDQVIST
Redakteur



Freut sich auf das Jahr:
denn 2016 wird geheiratet! Zum Glück sind die wichtigsten Dinge dafür schon erledigt, sprich die Location für die Feier ist gebucht und die Gästeliste steht fest. Nun müsste nur noch die passende Hochzeitsreise ausgesucht werden …

Hat Weihnachten mit Ballern verbracht:
Eigentlich standen Rollenspiele wie *Fallout 4* und die *The Witcher 3*-Erweiterung auf der Agenda, am Ende ging fast die ganze Freizeit für *Rainbow Six: Siege* drauf. Ob es sich gelohnt hat? Absolut, denn nun sind alle Operator-Klassen freigeschaltet!

Geht im Januar oft ins Kino:
und freut sich zum Beispiel auf *The Revenant* und Tarantinos *The Hateful 8*.

MATTHIAS DAMMES
Redakteur

Zuletzt durchgespielt:
Uncharted 1, 2 und 3 in der *Nathan Drake Collection* sowie mal wieder *The Last of Us* (alles PS4)

Spielt derzeit:
The Elder Scrolls Online, *Mass Effect*, *Dragon's Dogma: Dark Arisen* und *The Walking Dead*

Liest derzeit:
die *Fable*-Comics von Bill Willingham, auf denen das Telltale-Adventure *The Wolf Among Us* basiert. Das Konzept von Märchenfiguren in unserer modernen Welt ist einfach total spannend.

Freut sich:
dass das Spielejahr 2016 für ihn mit einem persönlichen Highlight beginnt. *Rise of the Tomb Raider* wird hoffentlich großartig.

MAX FALKENSTERN
Redakteur



Spielt gerade:
King's Quest, *Tales from the Borderlands*, *Game of Thrones*, *Rayman Legends* (PS4) und *Uncharted* (PS4)

Schaut nebenbei:
in Vorbereitung auf die neue Season von *Akte X* alle bisherigen neun Staffeln auf Blu-ray. Die Box ist für Fans wie ihn ein Pflichtkauf!

Freut sich auf:
das Jubiläum seines Studiengangs „Online-Redakteur". In Köln wird mit alten Dozenten und Kommilitonen gefeiert!

Nimmt sich für 2016 vor:
mehr sportliche Betätigung. Jeden Sonntag für 90 Minuten ins Schwimmbad. Wie in den Vorjahren wird's wohl aber nur bei einem guten Vorsatz bleiben …

MARC-CARSTEN HATKE
Social Media Manager



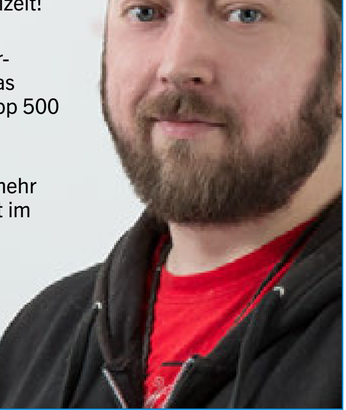
Spielt gerade:
Uncharted 1–3 in der *Nathan Drake Collection*, *Battlefield: Hardline*, *FIFA 16*, *Hardware: Rivals* (alles PS4)

Schaut gerade:
The Walking Dead: Season 1-5 (Rewatch); *The Big Bang Theory: Season 8* und im Februar Staffel 2 von *Better Call Saul*

Freut sich auf:
Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2 – kein Shooter hat mit den Kumpels 2015 so viel Spaß gemacht (außer *Battlefield* natürlich).

Knackt bald:
die Grenze für 4.000 Twitter-Follower und freut sich über jeden, der ihm auf www.twitter.com/grolmori einen virtuellen Fußabdruck hinterlässt.

SASCHA LOHMÜLLER
Redakteur



Spielt gerade:
endlich mal den *Witcher* und hätte beim Anblick der Größe der Weltkarte fast einen Herzinfarkt bekommen. Adieu, Freizeit!

Bastelt nebenbei:
weiter an seinem *Football Manager*-Datensatz. Das neueste Projekt: das norwegische Ligensystem mit knapp 500 Vereinen. Ja, ich bin bescheuert.

Hört dabei:
Grand Magus: Monument; schon mehr als zehn Jahre alt, aber gerade erst im Plattenladen abgestaubt. Taugt!

Hat bereits:
den ersten guten Vorsatz für das Jahr 2016 umgesetzt und endlich eine Bass-Gitarre umgeschnallt. Nur: Woher die Zeit zum Üben nehmen?

CHRISTIAN DÖRRE
Volontär



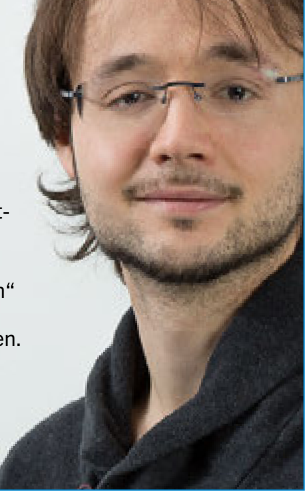
Spielt:
mal wieder *Madden 16* auf der PS4. Komme ich einfach nicht von los. Und das Finale von *Life of Strange* – meh!

Schaut daheim:
endlich mal *The Sopranos*. Wurde ja auch Zeit. Außerdem läuft fortwährend das WWE Network. Die Shows aus der Attitude Era, das ECW-Archiv, NXT und die großartigen Dokus lassen das schwache aktuelle WWE-Programm fast vergessen.

Schaut im Kino:
The Revenant, *The Hateful Eight*, *Deadpool*, *Zoolander 2*. Starker Start ins Kinojahr!

Liest:
Preacher (vielen Dank an Wolfgang für die Empfehlung)

LUKAS SCHMID
Redakteur



Verbringt:
nach wie vor viel Zeit im Commonwealth. Inzwischen bin ich Level 70 in *Fallout 4*, habe aber noch immer nicht mal ansatzweise alles erforscht.

Verbrachte:
die Weihnachtsfeiertage als braver Sohnemann im Schoße der Familie in Österreich. Und ja, ich war auch Schnitzel essen – so viel Klischee muss sein.

Braucht:
jetzt aber trotzdem erst einmal „echten" Urlaub. Dementsprechend wird Ende Januar erst einmal richtig ausgeschlafen.

Versucht sich:
am Klettersport. Gürtel, Schuhe und Karabiner sind gekauft und bisher wird die geplante Frequenz – einmal pro Woche – eingehalten.

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

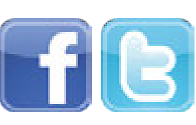
Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde



DAS PC-GAMES-TEAM-TAGEBUCH

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

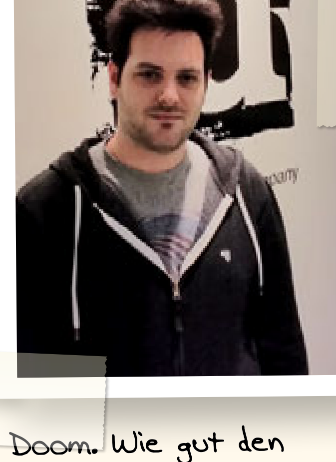
Glädjande återförening

Wie sich ein echter Winter anfühlt, durfte Nico von unserer Schwesterzeitschrift buffed zu seinem Leidwesen hautnah erleben. Im schwedischen Malmö hatte er nicht nur die Gelegenheit, Ubisofts The Division näher anzuschauen (dazu mehr ab Seite 40), sondern traf obendrein auf unseren ehemaligen Redaktionsleiter Thorsten Küchler – mycket bra!



Haben wollen, jetzt!





Die beiden Sauna-unten-Sitzer von Dienst, wie unser fieser Redaktionsfinne Matti seinen Kollegen Peter und Kameramann Dominik allzu gerne nennt, hatten keine Lust auf die schwedischen Minusgrade. Stattdessen ist das dynamische Duo nach Texas geflogen, um id Software einen Besuch abzustatten. Dort zeigten die Ego-Shooter-Erfinder die neueste Version von Doom. Wie gut den beiden die heiss erwarteten Kämpfe gegen die Dämonen und Untoten gefallen haben, erfahrt ihr in unserem grossen Doom-Special ab Seite 12.

PC-Games-Podcast



Hören (und sehen), was gespielt wird!

Tausende Fans freuen sich jede Woche auf den PC-Games-Podcast: In wechselnder Zusammensetzung diskutieren Redakteure über Spiele-Neuheiten, kommentieren aktuelle Meldungen und beantworten Leserfragen. Mehr als 320 Sendungen sind erschienen, wöchentlich kommt eine hinzu. Wir planen weiterhin, euch in nicht allzu ferner Zukunft mit Video-Podcasts zu versorgen, dann könnt ihr uns sogar bei der Arbeit zugucken.

Der Abo-Newsletter

Exklusive Infos für PC-Games-Abonnenten

Leser-Aktionen, exklusive Gewinnspiele, Spezial-Angebote und Vorab-Informationen direkt aus der Redaktion – all das bietet der beliebte PC-Games-Abo-Newsletter. Und so bekommt ihr ihn: Einfach Name, Anschrift, E-Mail-Adresse und Abo-Nummer (findet ihr auf dem Adressen-Etikett eures Abo-Hefts) an abo@computec.de mailen – schon seid ihr auf dem Verteiler.



JETZT AKTIONSPACK KAUFEN UND EXKLUSIVEN IN-GAME INHALT SICHERN!

Mit der Hydro Assassins Creed® Edition von Wilkinson Sword erhältst du exklusiven Zugang zum Assassins Creed® Pirate Pack und einen gratis Rasierer. Mehr Info in jedem Aktionspack:



HYDRO 3:
Mit 3 UltraGlide Klingen und Skin Guards für mühelosen Komfort.



HYDRO 5:
Mit 5 UltraGlide Klingen und Flip Trimmer für präzises Konturenschneiden.



HYDRO 5 POWER SELECT:
Mit drei individuell einstellbaren Vibrationsstufen für spürbar weniger Hautirritationen*.



HYDRO 5 GROOMER:
1 Rasierer – 4 Funktionen: trimmen, rasieren, Konturen schneiden und Feuchtigkeit erhalten.




Kukri-Schwert

Schlagring

Revolver

Gehstock-Schwert

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

* IM VERGLEICH ZUM WILKINSON HYDRO 5



DOOM

Von: Peter Bathge

Branchen-Veteran id Software versucht sich mit *Doom* an der Wiederbelebung der einflussreichsten Shooter-Marke überhaupt. Wir checken die Erfolgsaussichten.



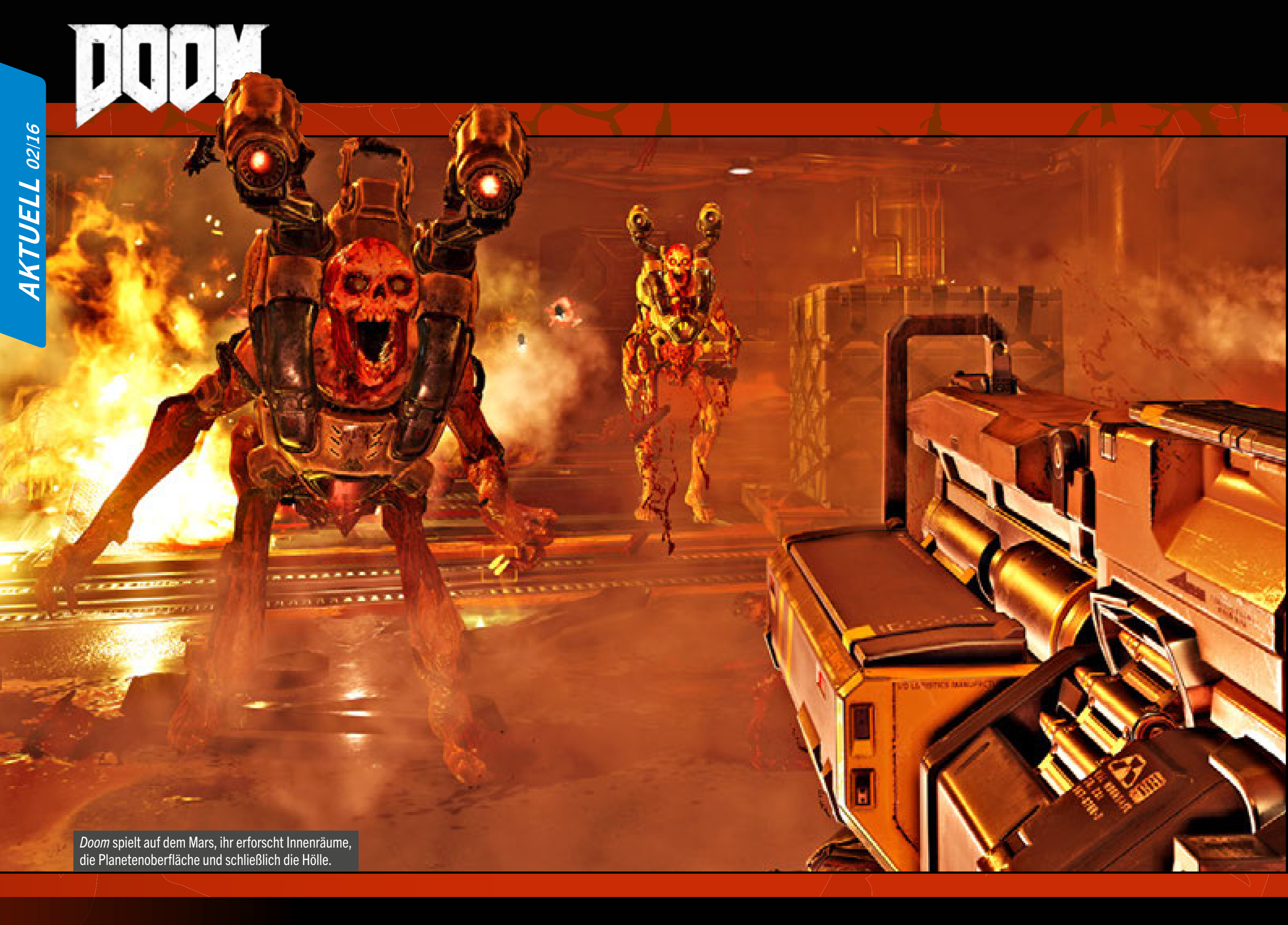
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: id Software
Publisher: Bethesda
Termin: 2. Quartal 2016

Aus Höllenportalen (oben) strömen neue Widersacher. Oftmals öffnen sich Türen erst, wenn alle Feinde besiegt, alle Portale verschlossen sind.

INHALT

Wir waren vor Ort bei id Software in Texas, USA und haben *Doom* als eines der weltweit ersten Magazine stundenlang gespielt.

Das Reboot der einflussreichen Shooter-Serie hat beste Chancen darauf, das wichtigste und beste Ballerspiel 2016 zu werden. Daher widmen wir uns auf den folgenden 20 Seiten dem Spiel in gebührender Ausführlichkeit – inklusive eines Rückblicks auf 25 Jahre id Software und einer Vorstellung der besten Mods für *Doom 1 - 3*!



Doom spielt auf dem Mars, ihr erforscht Innenräume, die Planetenoberfläche und schließlich die Hölle.

Habt ihr einen Schraubenzieher zur Hand? Dann entfernt doch mal fix die Tasten für Nachladen und Rennen von eurer Tastatur; ihr braucht sie nicht mehr. Jedenfalls sofern ihr im Laufe dieses Jahres *Doom* spielt. Vorbei die Zeiten, da auf jeden Schusswechsel zuverlässig der Druck auf die R-Taste folgte, um das Magazin auszuwechseln. Für *Doom* muss sich eine ganze Spielergeneration umgewöhnen, die virtuelle Sprints als kurze Angelegenheiten wahrgenommen hat, bei denen die sonst so gestählten Spielehelden anschließend erst mal Sekunden lang Atem schöpfen müssen. *Doom* wagt die Rückkehr zu einer simpleren Zeit. Einer Zeit vor *Halo* und *Call of Duty: Modern Warfare*. Einer Zeit, als Waffen wie BFG und Schrotflinte noch ohne ständigen Magazin-Wechsel funktionierten. Und Spielehelden einfach standardmäßig durch die Levels flitzten, ganz ohne die Umschalttaste zum Rennen halten zu müssen.

Große Aufgabe für ein neues id

Doom ist ids erstes Spiel seit dem Weggang von Engine-Guru John Carmack. In dessen großen Fußstapfen wandelt längst eine neue Entwickler-Generation. An *Doom* arbeiten Menschen wie Marty Stratton. Der Executive Producer stieß nach der Fertigstellung von *Quake 2* zum Studio. Jetzt, fast 20 Jahre später, wollen er und die Seinen eine Rückkehr zu ids Glanzzeiten einläuten. Ihr Spiel atmet den Retro-Geist. Die Optik etwa ist eine merkliche Abkehr vom düsteren Horrorstil von *Doom 3*. Stattdessen stehen die bunten Serienväter *Doom 1 + 2* Pate. Spielerisch geht es um den puren Spaß am Ballern, das satte Treffer-Feedback, die schnörkellosen Schießereien in perfekt designten Levels. Wir haben anhand einer frühen PC-Version überprüft, ob das *Doom*-Team die hoch gesteckten Erwartungen erfüllen kann. Eines lässt sich bereits vorab sagen: id setzt die richtigen Prioritäten. „Wir haben einen Großteil der Entwicklungszeit auf die Kämpfe verwendet", sagt Marty Stratton. Er wirkt dabei ein kleines bisschen stolz. Zu Recht.

> „Wer [in *Doom*] stehen bleibt, der stirbt."
>
> Marty Stratton, Executive Producer

Auf die alten Tage sehr beweglich

Zwei Levels aus der ersten Hälfte der Einzelspieler-Kampagne dürfen wir ausprobieren. In einem weiteren sehen wir einem der id-Mitarbeiter dabei zu, wie er in einem Affenzahn durch Dämonenhorden pflügt. All das geschieht am PC mit Maus und Tastatur und es fühlt sich großartig an. Die Steuerung ist direkt und eingängig, die Bewegungen unseres namenlosen und stummen Marines wirken flüssig und kraftvoll. Die Rennen-Taste vermissen wir nicht, denn in *Doom* sind wir von Haus aus schneller unterwegs als etwa bei *Battlefield*. Noch dazu ist dem Spiel eine gewisse Sprungfreudigkeit zu Eigen: Die Levels sind oftmals in mehrere Ebenen unterteilt, wir dürfen frohen Mutes über Hindernisse und auf Kisten klettern, uns von Plattformen fallen lassen. An Absätzen zieht sich der Protagonist automatisch hoch, dazu erhält er nach etwa einem Viertel der Spielzeit ein Mini-Jetpack. Fortan fühlt sich *Doom* noch dynamischer an, denn nach dem einmaligen Betätigen der Leertaste können wir in der Luft ein weiteres Mal auf die Tastatur hämmern und so den Raketenantrieb zünden. Ähnlich wie in *Titanfall* gleitet unser Marine dann elegant durch die Luft und passiert so auch weite Abgründe, oder er nutzt den Doppelsprung für die Fortbewegung in der Vertikale.

Doch Vorsicht! Auch die Gegner sind agil und hüpfen gerne in der Level-Wildnis herum, greifen aus überraschenden Winkeln an und wechseln clever die Position. Eini-

Den widerstandsfähigen Hell Knights rückt ihr am besten mit explosiven Waffen-Mods zu Leibe.

▶ Schädel, die in Richtung Held fliegen und beim Aufprall explodieren, sind ein *Doom*-Markenzeichen.

ge fliegen, andere stürmen wie ein Bulle auf uns zu und wir müssen fix per Jetpack zur Seite ausweichen. Besonders in den späteren Levels dürfen wir uns Portale und Sprungschanzen zunutze machen, um durch die oftmals wie große Arenen oder ausgefeilte Skateparks aufgebauten Umgebungen zu navigieren. So kommt es immer wieder zu minutenlangen, spektakulären Gefechten, bei denen die Türen zum nächsten Abschnitt so lange geschlossen bleiben, bis wir alle Feinde in ihre Einzelteile zerlegt haben. Wie brutal es dabei zugeht, verrät euch der Kasten unten auf dieser Seite.

Klassiche Doom-Schießprügel

Über ein Dutzend Knarren stehen euch für derlei blutige Exzesse zur Verfügung, von der zweiläufigen Schrotflinte über den Raketenwerfer bis hin zum Plasmasgewehr. Ein Wiedersehen gibt es auch mit der übermächtigen Laserspritze BFG und der auf kurze Distanz tödlichen Kettensäge. Bei beiden empfiehlt sich der sparsame Einsatz, weil etwa der Sprit für die Kettensäge sehr selten ist. Dabei liegt die Munition in *Doom* doch wortwörtlich auf der Straße. Gemäß dem Retro-Gedanken hinter dem Ego-Shooter sammelt ihr wie früher leuchtende Symbole ein, die für frische Kugeln, mehr Rüstung oder weitere Lebensenergie stehen. Besondere Aufmerksamkeit ist dabei den Health Packs zu schenken, denn die Gesundheit regeneriert sich in *Doom* nicht automatisch. In dieser Beziehung ist das Spiel genauso altmodisch gehalten wie bei der Waffenauswahl: Während wir in modernen Shooter à la *Call of Duty* maximal zwei Knarren gleichzeitig mitschleppen, sind bei *Doom* alle eingesammelten Bleispritzen jederzeit nur den Druck einer Zifferntaste entfernt.

Dass die Mannen von id Software ihren Ruf als Shooter-Experten nicht umsonst tragen, wird beim Anspielen sofort deutlich. Jede Waffe fühlt sich eigen an, erinnert auf wohlige Weise an die früheren *Doom*-Teile und hat einen ungemein befriedigenden Effekt auf

BRUTAL, ABER UNCUT AB 18?

Publisher Bethesda versicherte uns auf Nachfrage, dass *Doom* trotz expliziter Todesanimationen hierzulande aller Voraussicht nach ungeschnitten erscheint.

In *Doom* sind selbst die bloßen Hände eures Marines tödliche Waffen. Durch Treffer geschwächte Gegner torkeln für einige Augenblicke, ein Aufblinken signalisiert: Dieser Feind ist gerade verletzlich! Indem ihr an den Widersacher herantretet und die Nahkampftaste drückt (standardmäßig V), aktiviert ihr eine kurze, automatische Takedown-Sequenz. Der Ablauf unterscheidet sich je nach Gegner, eurem Blickwinkel bei Betätigung der Taste und ob sich in der Nähe Objekte wie Tische oder Wände befinden. Alle Exekutionen haben eines gemein: Sie sind äußerst brutal und am Ende spritzt nicht nur das Blut, es werden auch nützliche Lebensenergie-, Munition- und Rüstungs-Items aus dem Leichnam geschleudert. Doch weil ihr in *Doom* abseits von optisch stark veränderten Zombie-Marines nur gegen nicht menschenähnliche Dämonen antretet, könnte der Ego-Shooter laut Bethesda ungeschnitten in Deutschland erscheinen. Die Gespräche mit der USK verlaufen laut Bethesda jedenfalls vielversprechend, eine Ab-18-Einstufung ohne Indizierung und Kürzung scheint realistisch.



Ob das wiederholte Abspulen der immer gleichen Exekutionen auf Dauer nervt, ist bislang noch nicht abzusehen.



Groß gewachsene Feinde wie der Baron of Hell schnappen sich den Helden und schleudern ihn weg.

getroffene Gegner. Den so entstehenden Hochgeschwindigkeits-Gefechten merkt man die Sorgfalt und Liebe zum Detail an, die id Software hineingesteckt hat. Schnell machen wir beim Probespielen unsere persönlichen Favoriten aus, wechseln blitzschnell zur nächsten Waffe und lachen erleichtert, wenn wir einem fetten Dämon gerade noch so die entscheidende Ladung Schrot vor den Latz knallen, bevor er uns mit seinem Raketenwerfer in die Ewigen Jagdgründe schickt.

Kurzum: *Doom* spielt sich einfach hervorragend und ist ein ähnlich erfrischendes Retro-Vergnügen wie 2014 *Wolfenstein: The New Order*. Nur eben ohne Story-Ballast.

> „Wir wollen, dass das Spiel anspruchsvoll ist."
>
> Marty Stratton, Executive Producer

Nebensache Story
Doom ist zwar nicht NUR stupides Pixel-Morden; das Spiel hat eine Hintergrundgeschichte. Zwischensequenzen, ausufernde Dialoge oder aufwendige Skripts, die einem die Kontrolle über den *Doom*-Marine entreißen und von der flotten Action ablenken, sind aber auf ein Minimum beschränkt. Per Videobotschaft meldet sich ab und zu eine Fanatikerin namens Dr. Olivia Pierce zu Wort, mehr Story gab es beim Hands-on-Termin nicht. Frau Pierce liefert die Ausrede dafür, dass wir anschließend stundenlang die Gänge einer Forschungsstation auf dem Mars mit Monsterblut besudeln: Sie hat ein Portal zur Hölle geöffnet, um ein neues Zeitalter der Menschheitsgeschichte einzuläuten. Zu dumm, dass die Kreaturen aus der Abyss als erste Amtshandlung die Ausrottung der Menschheit auf dem Zettel haben.

Projekt Selbstverbesserung
Banale Geschichte, geradlinige Baller-Action – klingt alles nach dem guten, alten *Doom*, oder? Doch Moment: Die letzten 20 Jahre sind selbst an id Software nicht ganz spurlos vorbeigegangen und dementsprechend setzt das Team dort auf Neuerungen, wo sie das Spiel sinnvoll erweitern. Zum Beispiel beim Upgrade-System.

Keine Sorge, von der grassierenden Erfahrungspunkte-Seuche bleibt *Doom* verschont, hier gibt es weder fein verästelte Talentbäume noch kaum merkliche Verbesserungen wie +5 % Schaden. Stattdessen finden wir immer mal wieder an vorgegebenen, nicht zu verpassenden Stellen Waffen-Mods, die unseren Knarren einen zweiten oder gar dritten Schussmodus spendieren. Die Mods werden mit der rechten Maustastate aktiviert; über Kimme und Korn gezielt wird in *Doom* eh nicht. Die Geschosse des Raketenwerfers lassen sich so bereits im Flug detonieren, die Schrotflinte verschießt drei Schuss gleichzeitig, das Plasmagewehr lähmt Feinde im Umkreis des Einschlags und das dicke Maschinengewehr transformiert zu einem stationären Geschützturm. Das sorgt für Abwechslung und erlaubt einem, den eigenen Spielstil zu finden.

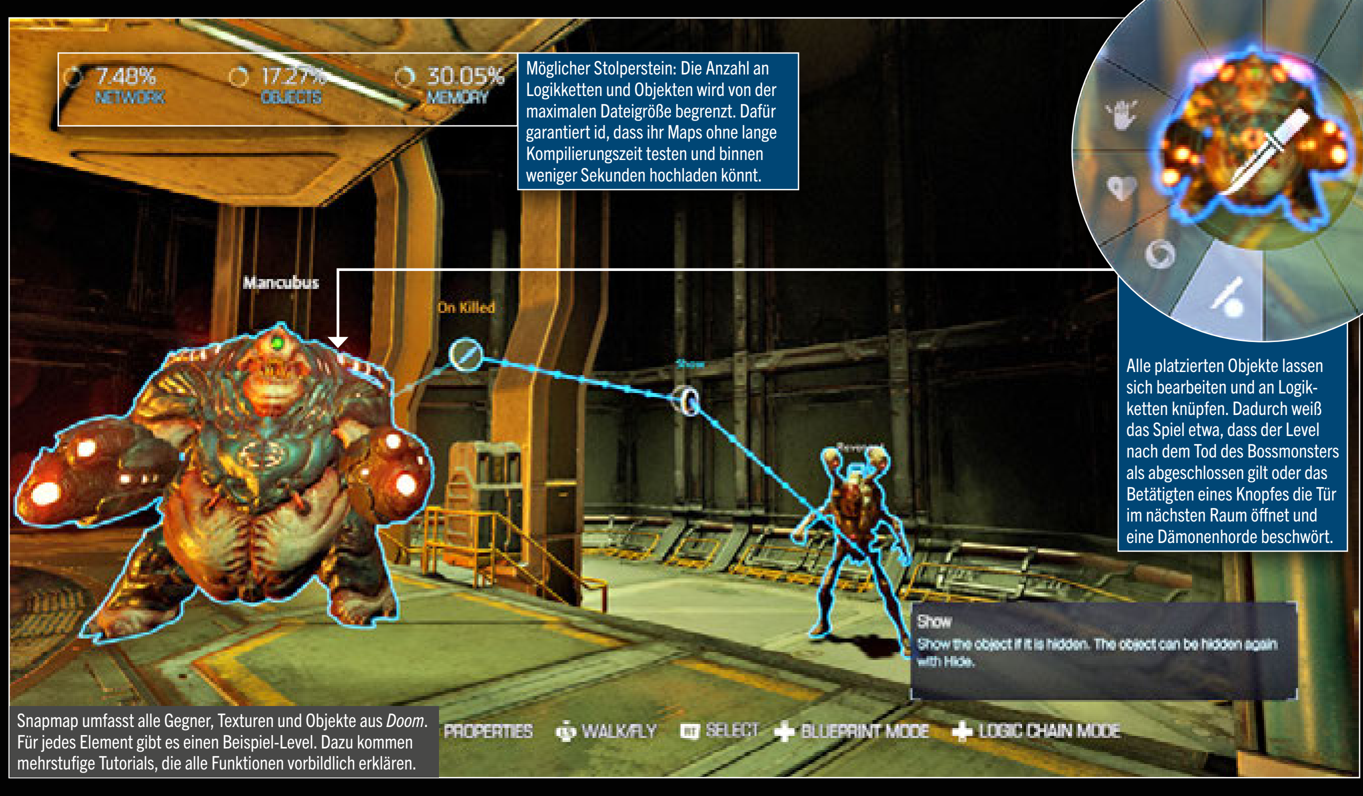
Im Spielverlauf hat der Held zudem mehrmals die Gelegenheit, seinen futuristischen Kampfanzug aufrüsten. Dann entscheidet der Spieler, ob er lieber Lebenspunkte, Rüstungswert oder Munitionsvorrat dauerhaft steigert. Außerdem gibt es eine Reihe von Spezialfähigkeiten. Davon ist nur eine begrenzte Anzahl gleichzeitig aktiv; Upgrades tauscht ihr an speziellen Ladestationen aus. Darunter: ein Geschwindigkeits-Boost. Wer Exekutionen aneinanderreiht und sich so in eine Art Berserkerrausch steigert, erhöht mit jedem getöteten Monster die Bewegungsgeschwindigkeit des Helden. Ein anderes Upgrade namens „Letzte Chance" verlangsamt die Zeit, wenn der Marine einen eigentlich tödlichen Treffer einsteckt. Wer jetzt schnell einen Gegner abserviert, erhält etwas Gesundheit zurück und springt so dem Tod von der Schippe.

Die Suche nach Mods und Upgrades passt nach unserem Empfinden gut zum Leveldesign von *Doom*, das wie in den Vorgängern Erkundungsdrang und Neugierde belohnt. So gibt es in jeder Umgebung eine Reihe von Secrets.

SNAPMAP: ENDLOSER KARTEN-NACHSCHUB

Doom **bietet vorerst keine „echten" Editor-Tools für Profis. Mit Snapmap hat id aber eine Geheimwaffe für von Usern kreierte Inhalte in der Hinterhand.**

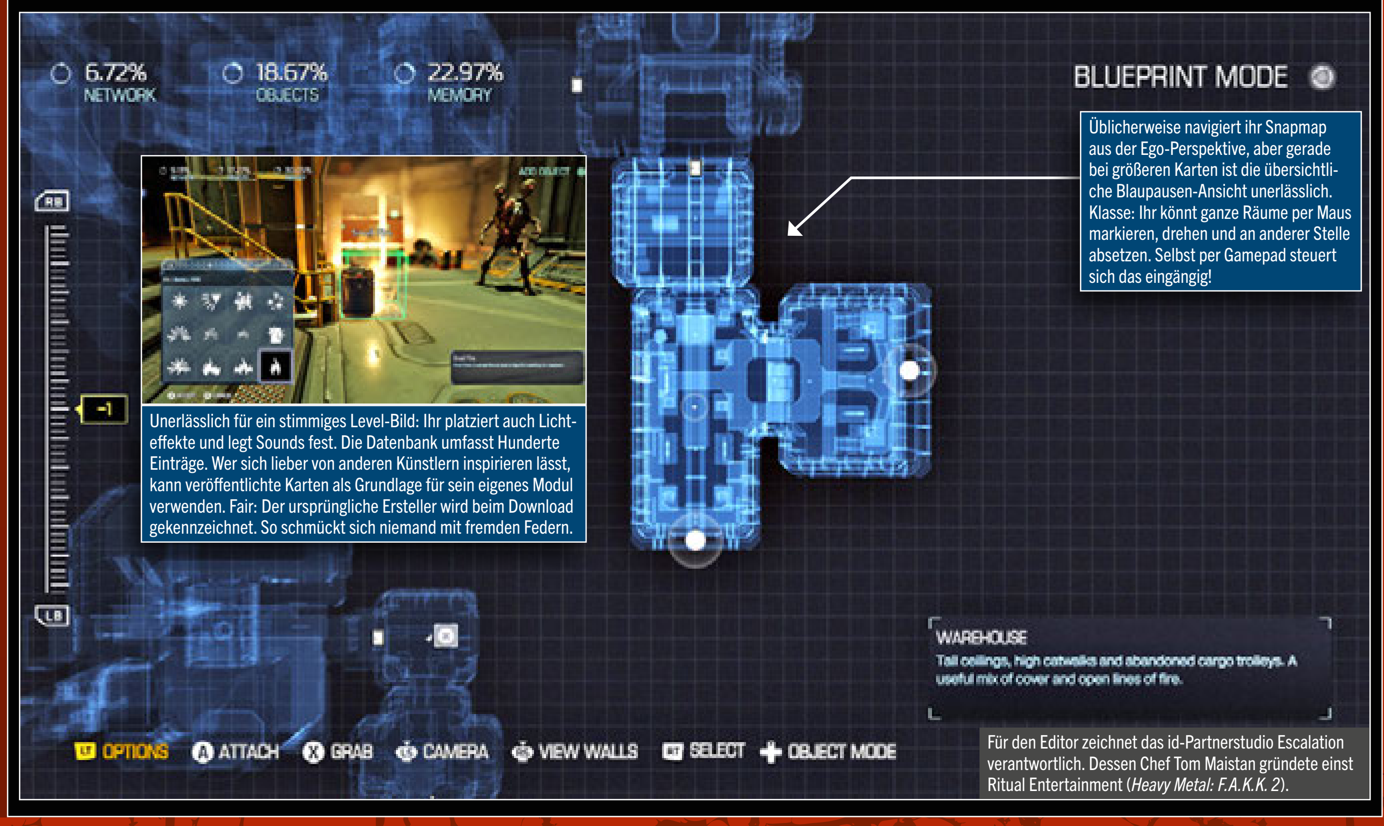
Den im Hauptmenü prominent platzierten Snapmap-Editor kann man sich so vorstellen wie die Tools für *Neverwinter Nights*: leicht verständliche Benutzeroberfläche, große Objekt-Datenbank und eine Skriptsprache, die das Festlegen komplexer Algorithmen erlaubt. Wir bauten erste eigene Karten für Einzel- und Mehrspielermodus. Beispiele der Entwickler: ein Musikspiel mit funktionierenden Klaviertasten, eine Memory-Variante, ein an *Mirror's Edge* angelehnter Parkour-Level und ein vollständig ausgearbeitetes Tower-Defense-Spiel! Letzteres ist auch ein Beispiel für einen kooperativen Spielmodus; per Snapmap kreierte Maps lassen sich zu viert im Koop-Modus angehen. Top: Eine Community-Anlaufstelle im Spiel sortiert erstellte Maps nach Beliebtheit. Dort werden auch plattformübergreifend Karten ausgetauscht, die auf Playstation 4 und Xbox One entstanden. Allerdings ist dafür – und für das Hochladen von Maps – ein kostenloses Konto bei der neuen Online-Plattform Bethesda.net nötig. Wer dagegen nur Levels vom PC herunterladen oder eigene Projekte mit Freunden spielen möchte, braucht keinen Account. Übrigens: Die Entwickler denken darüber nach, später komplexere Tools für die aktive Modding-Szene zu veröffentlichen. Mit denen wären dann auch neue Kampagnen und Story-Zwischensequenzen denkbar. Denn zumindest zum Release lassen sich einzelne Snapmap-Karten noch nicht zu längeren Feldzügen verbinden.



Möglicher Stolperstein: Die Anzahl an Logikketten und Objekten wird von der maximalen Dateigröße begrenzt. Dafür garantiert id, dass ihr Maps ohne lange Kompilierungszeit testen und binnen weniger Sekunden hochladen könnt.

Alle platzierten Objekte lassen sich bearbeiten und an Logikketten knüpfen. Dadurch weiß das Spiel etwa, dass der Level nach dem Tod des Bossmonsters als abgeschlossen gilt oder das Betätigten eines Knopfes die Tür im nächsten Raum öffnet und eine Dämonenhorde beschwört.

Snapmap umfasst alle Gegner, Texturen und Objekte aus *Doom*. Für jedes Element gibt es einen Beispiel-Level. Dazu kommen mehrstufige Tutorials, die alle Funktionen vorbildlich erklären.



Üblicherweise navigiert ihr Snapmap aus der Ego-Perspektive, aber gerade bei größeren Karten ist die übersichtliche Blaupausen-Ansicht unerlässlich. Klasse: Ihr könnt ganze Räume per Maus markieren, drehen und an anderer Stelle absetzen. Selbst per Gamepad steuert sich das eingängig!

Unerlässlich für ein stimmiges Level-Bild: Ihr platziert auch Lichteffekte und legt Sounds fest. Die Datenbank umfasst Hunderte Einträge. Wer sich lieber von anderen Künstlern inspirieren lässt, kann veröffentlichte Karten als Grundlage für sein eigenes Modul verwenden. Fair: Der ursprüngliche Ersteller wird beim Download gekennzeichnet. So schmückt sich niemand mit fremden Federn.

Für den Editor zeichnet das id-Partnerstudio Escalation verantwortlich. Dessen Chef Tom Maistan gründete einst Ritual Entertainment (*Heavy Metal: F.A.K.K. 2*).





ÜBERNATÜRLICHE HILFE
Wer im Mehrspielermodus die Dämonenrune aufnimmt, ist für kurze Zeit als Revenant (links) oder Baron of Hell unterwegs. Mit im Gepäck: ein langer Lebensbalken und jede Menge Feuerkraft. Das sorgt für viel Chaos und Spaß!

Das können kleine Eastereggs wie eine Miniatur des *Doom*-Marines sein oder Power-ups, die den Helden kurzzeitig unverwundbar machen. Dank jederzeit aufrufbarer, in 2D und 3D verfügbarer Automap-Funktion behaltet ihr in den verschlungenen Hallen den Überblick. Der Umstand, dass nur die aufmerksamsten Spieler alle Geheimnisse beim ersten Durchlauf entdecken dürften, erhöht den Wiederspielwert von *Doom*. Dazu passen die direkte Level-Anwahl, kleine Herausforderungen („Erledige drei Gegner mit einem Schuss" etc.) sowie vier Schwierigkeitsgrade plus ein besonders kniffliger, durch einmaliges Durchspielen freigeschalteter Modus. „Den haben wir extra für die Masochisten unter den Spielern eingebaut", scherzt Executive Producer Marty Stratton. *Doom* soll fordern und wie die Vorgänger schnelle Reflexe erfordern. Der Retro-Gedanke geht aber nicht so weit, dass id Software eine Schnellspeicher-Funktion einbauen würde. *Doom* setzt auf automatische Speicherpunkte.



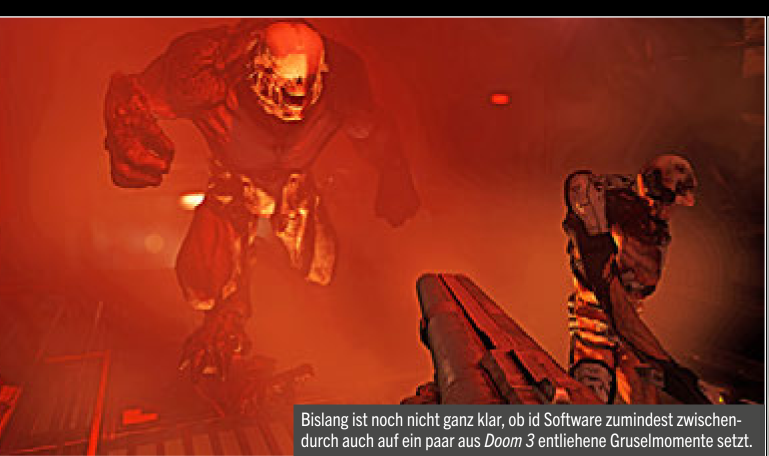
Bekannte Feinde

Doom-Klassikern wie Mancubus (links) oder Cyberdemon stellt id neue Gegnertypen zur Seite.

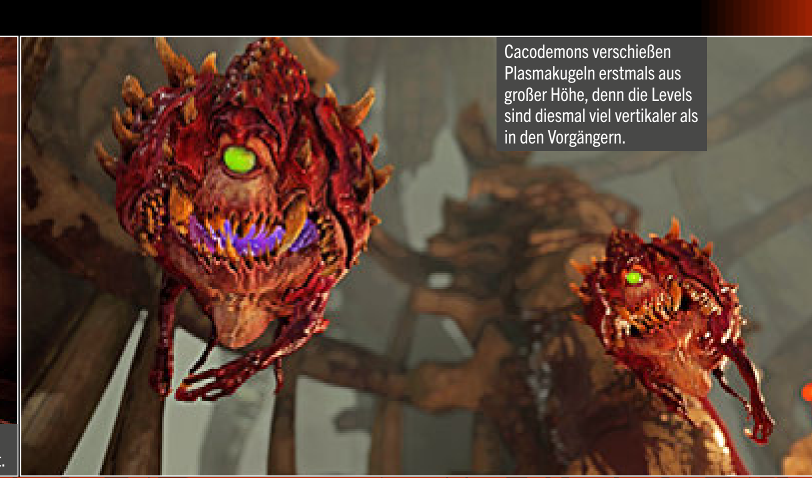
Auch zu zwölft eine Gaudi

Nachdem wir uns in Texas ausführlich mit der Einzelspieler-Kampagne beschäftigt haben, stehen Multiplayer-Gefechte gegen die Entwickler an. Sechs Beta-Tester gegen sechs Journalisten, mehr Spieler passen nicht auf die Karten von *Doom*. Dafür sind die zwei Maps, auf denen wir spielen, sehr gut designt mit vielen Routen, Engstellen und Abkürzungen. Zwei Modi dürfen wir ausprobieren. Bei „Clan Arena" starten alle Spieler mit voller Rüstung. Doch wer stirbt, muss für den Rest der Runde zuschauen. Das sorgt für zusätzlichen Nervenkitzel und betont das Team-Spiel. Schöne Idee: Camper verraten ihre Position durch den Laserpointer an ihrem Scharfschützengewehr, weshalb es nicht so leicht ist, sich in einer Ecke zu verschanzen und den Spielverderber zu mimen. Gut so! Denn der Mehrspielermodus brilliert immer dann, wenn Bewegung im Spiel ist. Nicht ganz zufällig gibt es mit „War Path" eine Spielvariante, bei der sich eine zu erobernde Punktezone wie auf Schienen durch den Level bewegt. Der abgefahrene Pfad wird auf dem Boden eingeblendet. Das Ergebnis ist ein sich ständig verschiebender Positionskampf.

Etablierten Multiplayer-Standards wie Rangsystemen und Loadouts trägt id Software Rechnung, indem man den Spieler vor jeder Partie eine Reihe von Entscheidungen abverlangt. Ihr wählt zwischen Extras wie verschiedenen Granatentypen, einem Sensor, der bei Gegnerkontakt Alarm schlägt, oder einem an *Unreal Tournament* erinnernden Wurf-Teleporter. Außerdem müsst ihr euch anders als im Solo-Modus anfangs für zwei Waffen entscheiden, die ihr mit in die Partie nehmt. Immerhin gibt es im Match-Verlauf die Möglichkeit, stärkere Knarren aufzunehmen – genauso wie Power-ups à la Vierfachschaden oder Dämonentransformation (siehe Bild oben). Das Wissen um die Position solcher mächtigen Hilfen ist – ganz wie damals – entscheidend für den Sieg. Doch weil *Doom* nicht einfach Altes wiederkäut, gibt es sogenannte Hacking-Module. Eines davon zeigt für kurze Zeit die Position von Power-ups an – inklusive Timer bis zum Wiederauftauchen. Das ist dann schon nicht mehr ganz so retro. ❑



Bislang ist noch nicht ganz klar, ob id Software zumindest zwischendurch auch auf ein paar aus *Doom 3* entliehene Gruselmomente setzt.



Cacodemons verschießen Plasmakugeln erstmals aus großer Höhe, denn die Levels sind diesmal viel vertikaler als in den Vorgängern.

ID TECH 6: EIN GARANT FÜR SCHARFE GRAFIK?

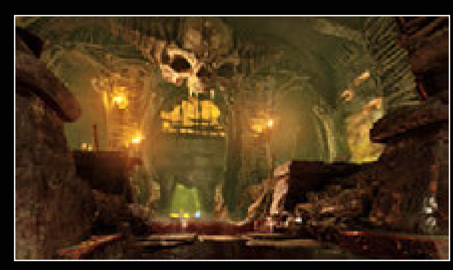
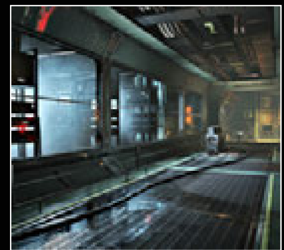
Ein neues *Doom*, eine neue Engine – das hat Tradition. Hat id die Schwächen von *Rage* ausgebessert?

Doom sieht toll aus. Die Screenshots sind zwar um ein Vielfaches höher aufgelöst als die Standardauflösung 1080p, geben die Grafikqualität dennoch gut wieder. Die Lichteffekte können sich sehen lassen und die organische Level-Architektur in der Hölle hat uns zusammen mit dem deutlich Metal-Einschlag à la *Brütal Legend* sehr gut gefallen. Einen besonderen Leckerbissen stellen die detaillierten Dämonen dar. Einen ähnlichen Wow-Effekt wie damals die ersten Bilder von *Doom 3* erzeugt jedoch auch die im Vergleich zu den Konsolenfassungen mutmaßlich schönere PC-Fassung nicht. Tatsächlich liefert die Grafik im Gegensatz zum Rest des Spiels Anlass zur Kritik, zumindest in der gespielten frühen Version. Denn wie einst bei *Rage* kam die Engine bei schnellen Wechseln der Blickrichtung nicht immer mit den Texturen hinterher. Die Folge waren auffallende Pop-in-Effekte, wenn die provisorische, wenig detaillierte Level-Tapete erst nach einem kurzen Augenblick durch ihre hochauflösende Variante ersetzt wurde. Die Entwickler wollen bis zum Release an diesem Problem arbeiten.

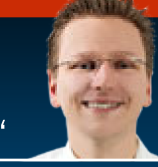





Die bislang gezeigten Umgebungen aus *Doom* lassen sich fünf Kategorien zuordnen: schmutzige Marsbasis, metallene Industriestätten, sterile Forschungskomplexe, „luftige" Außen-Levels und düstere Höllenpforten. Ob das reicht, um über 8, 10 oder 15 Stunden (zur Spielzeit macht id Software noch keine Angaben) den Spielern genug optische Abwechslung zu bieten? Immerhin: Farblich und stimmungstechnisch weisen die Areale merkliche Unterschiede auf.


PETER MEINT



„Überragendes Spielgefühl, nur die Technik könnte noch dazwischenfunken."

Das viel gelobte *Wolfenstein: The New Order* hat mir immer dann am meisten Spaß gemacht, wenn es mich mit seiner Story in Ruhe gelassen hat. Wenn gerade mal keine ausufernden Gespräche mit NPCs anstanden und B.J. Blazkowicz nicht mit seinen Glubschaugen traurig in die Kamera geschaut hat. „Gegner hier, Waffen da und jetzt mach mal!" Das ist das Mantra, das ich von einem sogenannten Retro-Shooter erwarte. Und genau dem scheint *Doom* mit fast schon religiösem Eifer zu folgen. Das Serien-Reboot bewahrt sich die unverfälschte Essenz der Reihe, die mich auch über 20 Jahre nach ihrem ersten Auftritt noch mit Freuden durch gemoddete Pixel-Labyrinthe in der *Brutal Doom*-Mod hetzen lässt. Es ist dieser pure Spaß am Ballern, für den id Software wie kein zweites Studio steht. Dazu gehört auch, dass *Doom* Erwachsenenunterhaltung ist. Zu wummernden Heavy-Metal- und Rock-Klängen wate ich hier durch virtuelle Blutpfützen und verspüre eine einzigartige Befriedigung, wenn ich mit schockierender Brutalität einen Raum von sabbernden Monstern gesäubert habe. Bei meinem Besuch in Texas musste ich immer wieder über besonders groteske Tötungsarten grinsen, musste unweigerlich lachen, wenn Feinde von meinem so mächtigen Waffenarsenal auf besonders effektvolle Weise zerlegt wurden. Das klingt vielleicht makaber, ist und war aber schon immer einer der Schlüsselreize von *Doom*. Ein anderer ist die Grafik.

Was kann da noch schiefgehen?

In Sachen Technik sehe ich tatsächlich noch Raum für Verbesserungen. Dass ids neuer Ego-Shooter für eine ähnliche 3D-Revolution wie sein Urahn sorgt, das habe ich gar nicht erwartet. Wohl aber, dass die Entwickler endlich mal die nervigen nachladenden Texturen aus *Rage* in den Griff kriegen. Sollte id da bis zum Release nicht mehr nachbessern, sehe ich schon den Sturm der Entrüstung im Internet aufziehen. Es wäre schade, wenn solch ein technisches Detail vom fantastischen Rest ablenken würde. *Doom* macht auf mich momentan den Eindruck eines nahezu perfekten Shooter-Pakets. Als Ergänzung zur exzellent beginnenden Kampagne packt id Software die viel geforderte Rückkehr zu den hektischen Arena-Kämpfen der Multiplayer-Ära vor *Battlefield* und *Call of Duty* bei. Und bitte unterschätzt mir nicht die Auswirkungen von Snapmap! Der Level-Editor könnte selbst Anfängern das Designen neuer Karten und Modi schmackhaft machen und *Doom* eine ähnliche Langlebigkeit bescheren wie sie seinen Vorgängern beschieden war.





25 JAHRE ID SOFTWARE

Egoman(n)en

Von: Thorsten Küchler

Von Spielen, Skandalen und Sensationen: Seit nunmehr über einem Vierteljahrhundert drücken die Urväter des Shooter-Genres der Branche ihren Stempel auf – wir resümieren die ebenso bewegte wie eigenartige Geschichte des Super-Studios.

Run me: Mit dieser ebenso simplen wie klaren Anweisung beginnt im September 1990 die beispiellose Erfolgsgeschichte von id Software. Denn die beiden Worte stehen auf einer herkömmlichen 3,5-Zoll-Diskette, die der Softdisk-Mitarbeiter John Romero eines Morgens auf seinem Schreibtisch findet. Als er den Inhalt des Datenträgers startet, haut es Romero glatt aus dem Sessel: Denn seine beiden Kollegen John Carmack und Tom Hall haben in ihrer Nachtschicht das Unmögliche möglich gemacht und ein butterweich horizontal scrollendes Hüpfspiel programmiert. Was heute unspektakulär klingt, ist damals geradezu sensationell: Denn während Konsolen wie etwa Nintendos NES auf solch eine fließende Bilddarstellung ausgelegt sind, hinkt der PC in Sachen Grafik-Power noch weit hinterher. Ergo denkt sich Programmierer John Carmack einen genialen Trick aus: Seine Engine berechnet stets nur die Bildschirmbereiche neu, die sich von Frame zu Frame auch tatsächlich verändern – beispielsweise den springenden Helden Dangerous Dave. Letzterer ist jedoch nur eine Notlösung: Aufgrund von akuter Zeitnot klauen sich Carmack und Hall ihr Grafikdesign einfach zusammen! Und so spaziert dann ein Pixelknilch mit Baseballmütze durch das erste Level von *Super Mario Bros. 3*. – der bezeichnende Untertitel dieser Demo: „Copyright Infringement".

Der unehrliche Brieffreund

Publisher Softdisk schert sich allerdings einen Dreck um den Übereifer seiner Mitarbeiter: Jeden Monat neue Simpelspielchen für die Abonnenten des *Gamer's Edge*-Programms – mehr dürfen die seltsamen Nerds nicht abliefern. Und noch wichtiger: Die Konkurrenz soll auf keinen Fall mitbekommen, welch talentiertes Personal man da in seinen schäbigen Büros sitzen hat. Eingehende Post wird entsprechend von den Firmenchefs gecheckt und auf etwaige Job-Angebote überprüft. Doch Scott Miller umgeht die Abwerbesperre auf herrlich skurrile Weise: Unter dem Pseudonym Scott Mulliere schreibt der Apogee-Gründer glühende Fanpost an John Romero – stets mit der Bitte nach einem Rückruf. Romero fühlt sich zwar veräppelt, kontaktiert den vermeintlichen Brieffreund

DAMALS UND HEUTE

Impressionen und Anekdoten aus über zwei Jahrzehnten id-Geschichte



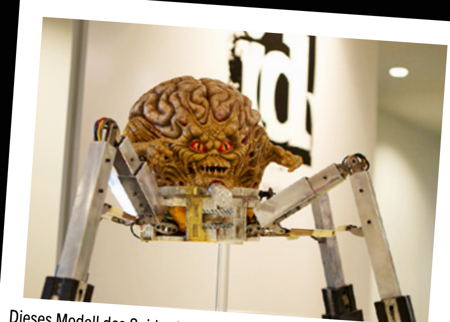
Anfang 1996 arbeiten Carmack und Romero an *Quake* – das Büro in Mesquite, einem Vorort von Dallas, steht voller Röhrenmonitore, Lederjacken sind offenbar der letzte Schrei.



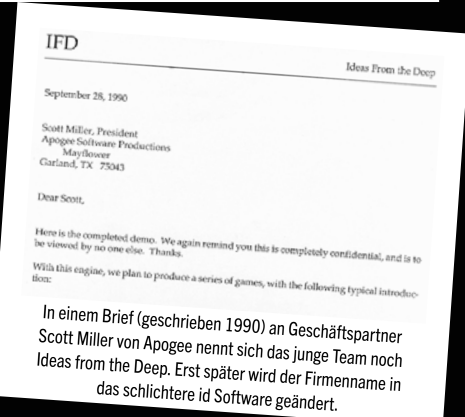
Während John Carmack (links) inzwischen bei der Virtual-Reality-Firma Oculus gelandet ist und sich dort Chief Technical Officer schimpft, tingelt Romero (rechts) als Redner von einer Branchenveranstaltung zur nächsten. Angeblich schraubt er auch wieder an einem Shooter.



Im Kinofilm *Die Farbe des Geldes* spielt Tom Cruise einen Billardspieler, der die Frage nach dem Inhalt deines Queue-Koffers mit „Doom" beantwortet. Diesen Ausdruck findet Carmack derart cool, dass er zum Titel des wohl wichtigsten id-Spiels wird.



Dieses Modell des Spiderdemon aus dem ersten *Doom* wurde einst als Design-Vorlage erstellt und steht noch heute im Empfangsbereich der Büros von id Software.



IFD

Ideas From the Deep

September 28, 1990

Scott Miller, President
Apogee Software Productions
Mayflower
Garland, TX 75043

Dear Scott,

Here is the completed demo. We again remind you this is completely confidential, and is to be viewed by no one else. Thanks.

With this engine, we plan to produce a series of games, with the following typical introduction:

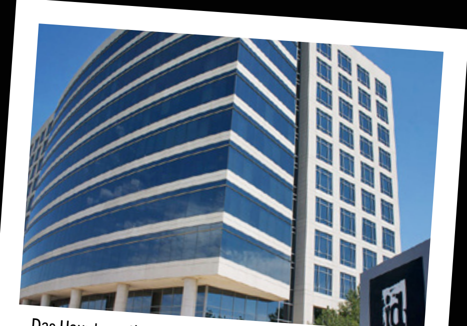
In einem Brief (geschrieben 1990) an Geschäftspartner Scott Miller von Apogee nennt sich das junge Team noch Ideas from the Deep. Erst später wird der Firmenname in das schlichtere id Software geändert.



Das Team von id Software (Stand 2014): Während die vier Studiogründer längst weg sind, wird der Laden von Tim Willits geleitet. Letzterer schloss sich der Firma bereits 1995 an.



Rückkehr an die alte Wirkungsstätte: John Romero vor dem Apartment in Madison (Wisconsin), das von 1991 bis 1992 zum kurzzeitigen id-Hauptquartier wurde.



Das Hauptquartier von id Software befindet sich aktuell im texanischen Städtchen Richardson. Seit 2015 existiert zudem eine Niederlassung in Frankfurt am Main.

Quellen: idsoftware.com, Twitter John Romero & John Carmack



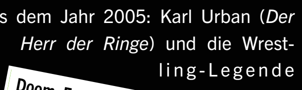
BIG FUCKING DOOM

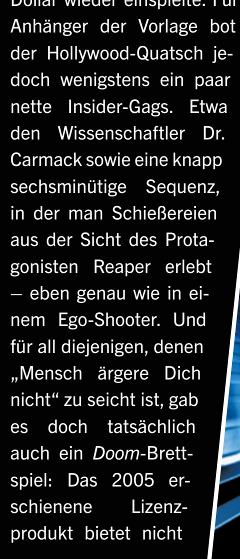
Der id Shooter ist weit mehr als nur ein Spiel, wie zahlreiche Lizenzprodukte beweisen.

Wie es sich für eine derart erfolgreiche Marke gehört, wurden auch zum Thema *Doom* diverse Fanartikel fernab von Video- und Computerspielen veröffentlicht. So schrieben die beiden Autoren Dafydd ab Hugh (was für ein leicht zu buchstabierender Name!) und Brad Linaweaver insgesamt vier Romane, die 1995 beim US-Verlag Pocket Books erschienen sind. Deutsche Übersetzungen wurden ab 2005 von Panini herausgebracht. Weiterhin produzierte der Zeichner Tom Grindberg für Marvel einen 16-seitigen *Doom*-Comic. Das inhaltlich öde Heftchen verteilte man jedoch nur als Werbegeschenk auf diversen Messen. Zu deutlich mehr Bekanntheit brachte es die Verfilmung aus dem Jahr 2005: Karl Urban (*Der Herr der Ringe*) und die Wrestling-Legende Dwayne „The Rock" Johnson schossen sich durch einen lahmen bis peinlichen Science-Fiction-Streifen, der an den Kinokassen noch nicht einmal sein Budget von 60 Millionen US-Dollar wieder einspielte. Für die Anhänger der Vorlage bot der Hollywood-Quatsch jedoch wenigstens ein paar nette Insider-Gags. Etwa den Wissenschaftler Dr. Carmack sowie eine knapp sechsminütige Sequenz, in der man Schießereien aus der Sicht des Protagonisten Reaper erlebt – eben genau wie in einem Ego-Shooter. Und für all diejenigen, denen „Mensch ärgere Dich nicht" zu seicht ist, gab es doch tatsächlich auch ein *Doom*-Brettspiel: Das 2005 erschienene Lizenzprodukt bietet nicht nur charmante Plastikfiguren, sondern auch ein cleveres Regelwerk – zu schade, dass dieses recht seltene Sammlerstück selbst im gebrauchten Zustand noch für 100 Euro gehandelt wird.



Doom (Marvel Comics)





Doom: Endspiel (Panini)



Doom (Universal Pictures)

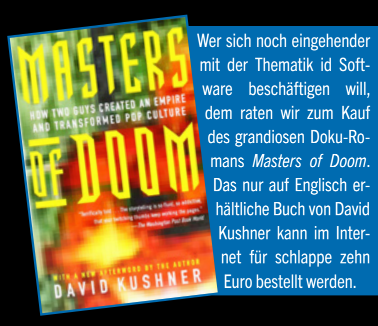
Doom: The Boardgame (Fantasy Flight Games)





Carmack und Hall überraschen John Romero 1990 mit einer über Nacht programmierten Mischung aus *Super Mario Bros.* und *Dangerous Dave*. Das Plagiat trägt den passenden Untertitel „Copyright Infringement" (Urheberrechtsverletzung).


John Carmacks Side-Scrolling-Engine kommt nicht nur beim erfolgreichen *Commander Keen* (links), sondern auch bei *Shadow Knights* (rechts) zum Einsatz. Letztere Ninja-Action wurde nur produziert, um den Knebelvertrag mit Softdisk zu erfüllen.



Wer sich noch eingehender mit der Thematik id Software beschäftigen will, dem raten wir zum Kauf des grandiosen Doku-Romans *Masters of Doom*. Das nur auf Englisch erhältliche Buch von David Kushner kann im Internet für schlappe zehn Euro bestellt werden.

aber schließlich und schmiedet mit ihm einen kühnen Plan: In ihrer Freizeit wollen Tom Hall, John Carmack, Adrian Carmack (die beiden sind nicht verwandt) und er selbst für Apogee ein Spiel entwickeln. Das Jump & Run basiert auf Carmacks 2D-Engine, hört auf den Namen *Commander Keen* und wird zum veritablen Hit. Nicht zuletzt, weil Miller auf ein wegweisendes Geschäftsmodell setzt: Die erste Episode der Serie wird kostenlos als appetitmachende Shareware zum Download angeboten, wer weiterspielen will, der muss die weiteren Level gegen bare Münze bei Apogee bestellen. Als Softdisk die Machenschaften seiner Angestellten bemerkt, kommt es zum Bruch: Romero & Co verlassen das Unternehmen, werden jedoch per Knebelvertrag dazu genötigt, alle acht Wochen ein Spiel für Softdisk zu produzieren. So entstehen unter anderem mit *Hovertank* und *Catacomb* zwei Titel, die dank einer von John Carmack erdachten Engine revolutionäre 3D-Grafik bieten. Ein erster Ausblick auf das, was noch folgen soll …

Von Nazis, Freud und Tom Cruise

Ab dem 1. Februar 1991 firmiert die Spieleschmiede des geschäftigen Quartetts unter dem Namen id Software. Der Titel des Unternehmens hat gleich zweierlei Bedeutung: Zum einen steht die Abkürzung id für „in demand“ (zu deutsch: gefragt sein), zum anderen erinnert sie an das Es aus Sigmund Freuds Strukturmodell der Psyche. Das viel beachtete Software-Debüt des noch jungen Studios ist ein Ego-Shooter mit Nazi-Thematik (Release: 5. Mai 1992), den wir aus rechtlichen Gründen hier leider nicht näher besprechen können. Die technische Basis des Skandalspiels nutzt Carmack für einen wahren Engine-Geniestreich: Denn der Brillenträger programmiert Grafikroutinen, die voll texturierte 3D-Umgebungen mit hoher Bildrate auf den Monitor zaubern (siehe auch Kasten zum Thema id Tech). Doch auch die schönste Technik ist ohne entsprechendes Design keinen Pfifferling wert. Und hier kommt der andere John ins Spiel: Romero nimmt die Science-Fiction-Elemente seines Lieblingsfilms *Aliens*, kombiniert sie mit höllischen Dämonen und packt noch ganz viel Action obendrauf – fertig ist das Konzept für den Meilenstein *Doom*. Ihren Namen hat die Schießerei übrigens dem Kinostreifen *Die Farbe des Geldes* zu verdanken: Denn als der von Tom Cruise gespielte Protagonist nach dem Inhalt seines Billardkoffers gefragt wird, antwortet er im englischen Original eben einfach nur: „Doom“. Anders als diese cineastische Inspirationsquelle wird der Shooter zum zeitlosen Klassiker – was nicht nur an der grandiosen Solo-Kampagne, sondern eben auch am Mehrspieler-Modus liegt. Maximal vier Teilnehmer können im lokalen Netzwerk oder über das Internet gegeneinander antreten – das sogenannte Deathmatch ist geboren. Auch in einem anderen Bereich leistet *Doom* Pionierarbeit: Zahlreiche Elemente des Spiels lassen sich auf recht einfache Weise individuell verändern. So können Hobby-Designer eigene Grafiken erstellen und diese dann als Levelobjekte oder Gegner integrieren. Möglich werden diese Mods durch simpel zu erstellende Datenpakete namens WAD (kurz für „Where's all the Data?“), die sämtliche relevanten Spielinhalte bündeln.

Freunde, Feinde & Fortsetzungen

Der Erfolg des Spiels ist derart gigantisch, dass sogar Bill Gates zum öffentlichkeitswirksamen Fan wird: Der Microsoft-Chef spaziert für eine Promoveranstaltung (mit einem Gewehr bewaffnet!) als Pixelheld durch eine eigens entwickelte Windows-95-Version des id-Ballerspiels. Weitaus weniger Begeisterung löst die rabiate Action bei den deutschen Jugendschutzbehörden aus: Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS, heute BPjM) indiziert den saftigen Shooter am 25. Mai 1994. Erst 17 Jahre später darf *Doom* dann hierzulande wieder öffentlich verkauft und beworben werden – der Titel erhält eine USK-Freigabe ab 16 Jahren, weil er „heutigen Minderjährigen nicht als Vorbild für reale Handlungsmuster dient“. Selbiges gilt für den direkten Nachfolger: *Doom 2* (Release: 30. September 1994) ist spielerisch und technisch

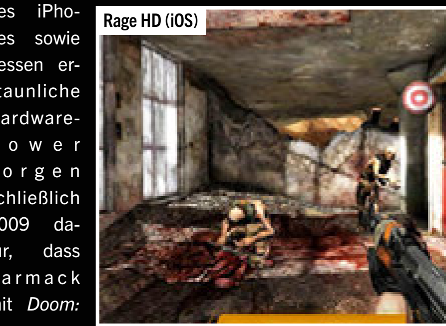
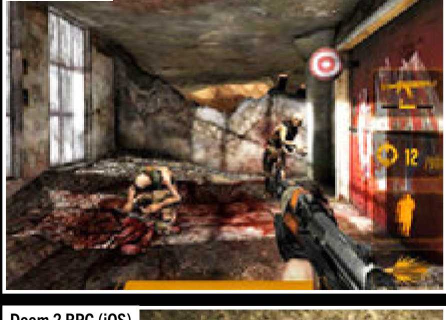

Das aktuelle *Doom* (links, neuerdings ohne Zahl im Titel) wird erstmals auf der QuakeCon 2014 (Mitte) präsentiert. Die gigantische LAN-Party (rechts) ist zugleich auch eine Art Hausmesse für id Software und seine treuesten Fans.



JOHN CARMACK: DER TASCHENSPIELER

Wie die Mobile-Faszination des id-Gründers für Handy- und Handheld-Ableger sorgte

Mitte der 2000er-Jahre weilt John Carmack mit seiner Ehefrau im Familienurlaub und fängt aus purer Langeweile an, Handyspielchen auszuprobieren. Doch die Qualität der erhältlichen Titel gefällt dem id-Mitgründer überhaupt nicht. Carmack beschließt: „Das kann ich besser!" Und so unterstützt er Fountainhead Entertainment 2005 bei der Entwicklung eines Handy-Ablegers der *Doom*-Serie. Doch dabei handelt es sich nicht um einen klassischen Shooter, sondern um ein Rollenspiel (deshalb der simple Titel *Doom RPG*): Wie im Genre-Klassiker *Eye of the Beholder* spaziert man Schritt für Schritt durch eine 3D-Umgebung und kämpft rundenbasiert gegen Monster. Das Konzept geht derart prima auf, dass 2010 noch eine Fortsetzung für Apple Smartphones und Tablets erscheint. Die potente Grafik-Engine nutzen Carmack und Fountainhead zudem für das äußerst gelungene Fantasy-Rollenspiel *Orcs & Elves* (ab 2006 für Nintendo DS und Handys). Der weltweite Siegeszug des iPhones sowie dessen erstaunliche Hardware-Power sorgen schließlich 2009 dafür, dass Carmack mit *Doom: Resurrection* einen exklusiven Titel in den Appstore bringt – und sich selbst im Nachhinein als „teuersten Betatester der Welt bezeichnet". Ironie des Schicksals: Ausgerechnet Carmacks Ehefrau agiert bei der simplen Mobile-Schießbude als ausführende Produzentin. Der bislang letzte Hosentaschen-Titel aus dem Hause id Software ist 2010 schließlich *Rage HD*, in dem man zum Teilnehmer der brutalen Fernsehsendung *Mutant Bash TV* wird – nett für Kenner der großen Vorlage, mehr aber auch nicht.



Rage HD (iOS)



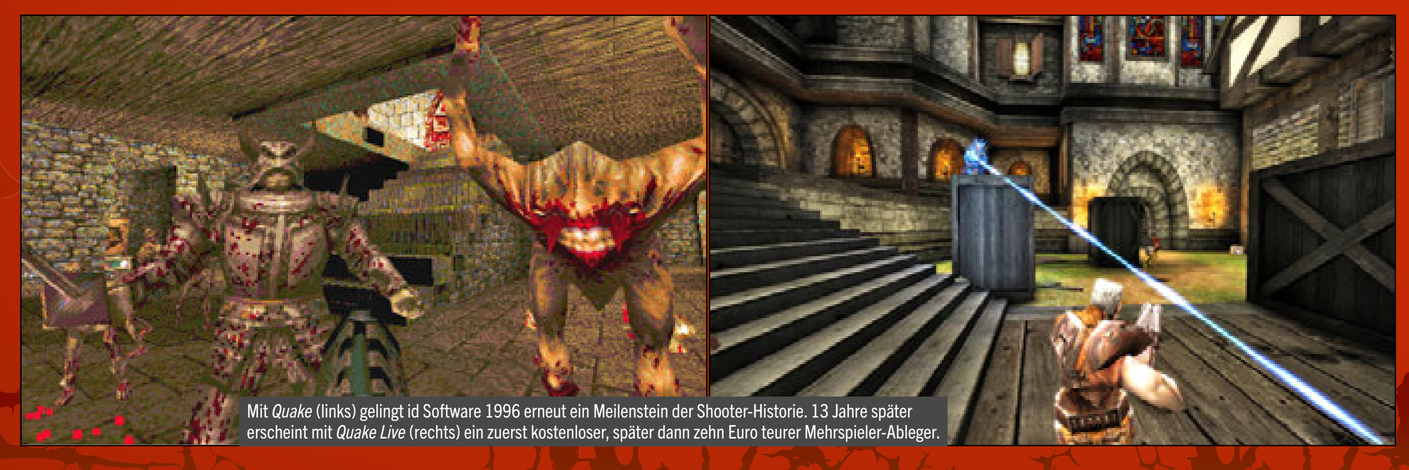
Orcs & Elves (Nintendo DS)



Doom: Resurrection (iOS)


Doom 2 RPG (iOS)


Doom 1 (links) revolutionierte das Action-Genre im Jahr 1993 nachhaltig. Der direkte Nachfolger, *Doom 2: Hell on Earth* (rechts), wird in nur zehn Monaten entwickelt und bietet entsprechend wenige Neuerungen, etwa die doppelläufige Schrotflinte.


Mit *Quake* (links) gelingt id Software 1996 erneut ein Meilenstein der Shooter-Historie. 13 Jahre später erscheint mit *Quake Live* (rechts) ein zuerst kostenloser, später dann zehn Euro teurer Mehrspieler-Ableger.



2012 bringt Bethesda das umstrittene *Doom 3* (links) noch einmal auf den Markt: Die BFG-Edition (rechts, benannt nach der legendären Big Fucking Gun) kommt mit zusätzlichen Levels, verbesserter Technik sowie der Möglichkeit daher, Lampe und Knarre parallel zu nutzen.

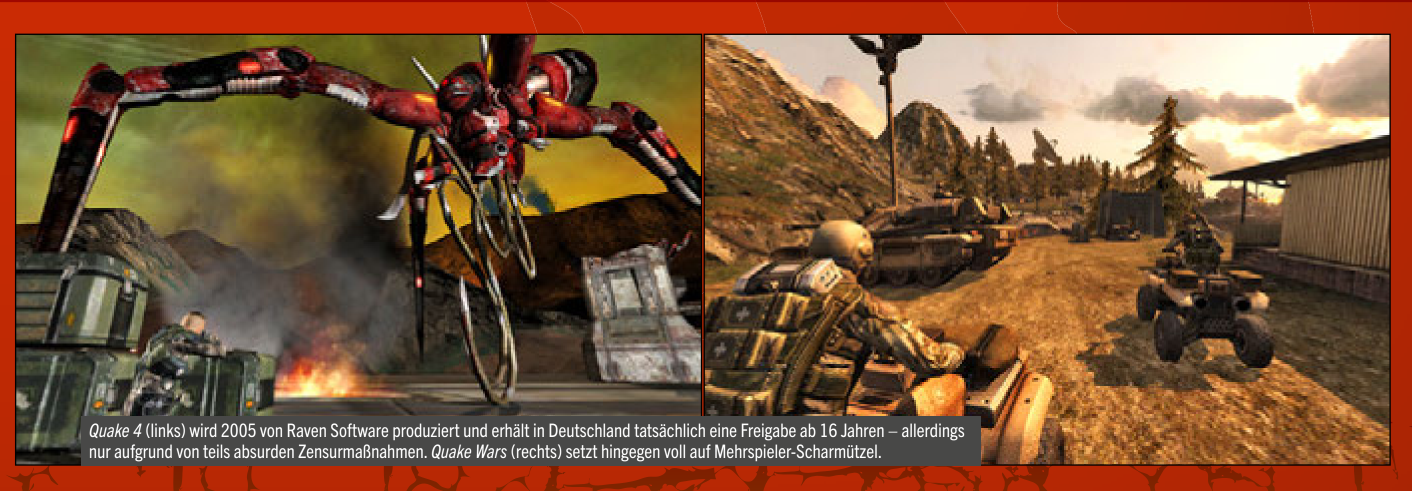
zwar eine konsequente Weiterentwicklung des Erfolgsprinzips, kommt aber längst nicht so revolutionär daher wie sein Vorgänger. Gründungsmitglied Tom Hall hat das Unternehmen zu diesem Zeitpunkt bereits verlassen: Der sensible Spieldesigner konnte sich nie mit der düster-brutalen Ausrichtung von *Doom* anfreunden, seine Ideen wurden vom Rest des Teams meist ignoriert. Die verbleibenden id-Mitarbeiter (inzwischen unterstützt von mehreren Neuzugängen wie American McGee oder Jay Wilbur) sorgen 1996 unterdessen abermals für ein wahres Shooter-Beben: Mit *Quake* setzt man im Genre erneut Maßstäbe. Der Entwicklungsprozess des Klassikers verläuft jedoch längst nicht so reibungslos wie erhofft ...

John versus John

In ihrer Freizeit spielen die id-Software-Kollegen gerne Pen&Paper-Rollenspiele wie *Dungeons & Dragons*. Einer der von Romero erdachten Charaktere hört auf den Namen Quake und ist ein hünenhafter Wikinger samt Kriegshammer. Bereits 1990 enthält *Commander Keen* einen Werbetext, der den Titel *The Fight for Justice* ankündigt – dessen Held soll der Donnerschläge verschießende *Quake* sein. Doch erst sechs Jahre später holen Romero und Kumpane ihr Konzept wieder aus der Schublade: Statt eines ordinären Shooters will id Software nun einen Action-Knaller erschaffen, der Nahkämpfe mit Fantasy-Anleihen wie etwa Zaubersprüchen mischt. Das Problem: Engine-Koryphäe Carmack schraubt parallel an der Grafik- und Netzwerktechnik, kommt aber nur im Schneckentempo voran. Weil die Entwicklung von *Quake* jedoch erst mit voller Kraft angegangen werden kann, wenn die Programmroutinen fertig sind, steht das Team schon bald vor einem Dilemma: Will man den kühnen Plan durchziehen und so eine jahrelange Release-Verzögerung riskieren? Oder doch lieber wieder den sicheren Weg gehen und auf einen Ego-Shooter setzen? Carmack favorisiert zweitere Taktik und setzt sich mit seiner Meinung durch – *Quake* wird zu einer reinen Modernisierung des *Doom*-Prinzips. Romero fühlt sich indes übergangen und gedemütigt: Am 8. August 1996 kündigt der selbsternannte Rockstar unter den Spieldesignern, gründet mit Ion Storm sein eigenes Studio und verprasst in der Folgezeit Millionen von US-Dollar. Seine einstigen Arbeitskollegen weinen ihm keine Träne nach: Zu oft hat sich der langhaarige Lebemann schon wilde Eskapaden geleistet und seine Mitstreiter damit brüskiert. *Quake* wird unterdessen zu einem der meistgespielten (und raubkopierten) Titel aller Zeiten: Besonders die dank Carmacks Engine komplett in 3D dargestellte Grafik begeistert Millionen von Spielern. Zudem sorgt der von Trent Reznor (Nine Inch Nails) komponierte Soundtrack für eine herrlich düstere Atmosphäre. Der Leipziger Physiker und Programmierer Uwe Girlich tritt mit seinem Little Movie Processing Centre (LMPC) zudem einen Trend los, der bis heute anhält: Denn mit dem Tool können Spielszenen aus *Quake* zu einem kleinen Film zusammengestellt werden – das Phänomen Machinima startet seinen Online-Siegeszug. Doch auch id Software kümmert sich geradezu rührend um die *Quake*-Community: Im August 1996 findet die erste Quakecon statt, eine gigantische LAN-Party, bei der Carmack & Co den direkten Kontakt zu ihren Fans suchen. In der Folgezeit wird die Veranstaltung zum alljährlichen Standardtermin, garniert mit diversen exklusiven Ankündigungen und Präsentationen.

Kreativer Stillstand

Von 1997 bis 2000 produziert id Software ausschließlich *Quake*-Fortsetzungen und lässt dabei den unbändigen Innovationsgeist der Anfangstage vermissen. Nichtsdestotrotz geht es dem Unternehmen blendend: Denn Carmacks id-Tech-Engines spülen per Lizenzierungsmodell enorm viel Geld in die Kasse. Die dritte Iteration der Programmroutinen kostet Fremdentwickler beispielsweise 250.000 US-Dollar plus eine fünfprozentige Gewinnbeteiligung – kein schlechter Deal für id, wenn man bedenkt, dass Knaller wie *Call of Duty* auf der Technik basieren. Im Juni des Jahres 2000 stößt John Carmack seine Kollegen vor den Kopf: Eigenmächtig entscheidet der Firmenchef, dass id Software ein Remake des ersten *Doom* entwickeln soll – in modernisiertem Grafikgewand. Nach hitzigen internen Diskussionen einigt man sich schließlich darauf, den weltberühmten Shooter zwar als Inspiration zu nutzen, ihn aber mit einem dritten Teil adäquat fortzusetzen. Die Produktion wird dennoch zur Qual für alle Beteiligten: Carmack bastelt abermals ewig lange an seiner neuen Engine herum, die Veröffentlichung



Quake 4 (links) wird 2005 von Raven Software produziert und erhält in Deutschland tatsächlich eine Freigabe ab 16 Jahren – allerdings nur aufgrund von teils absurden Zensurmaßnahmen. *Quake Wars* (rechts) setzt hingegen voll auf Mehrspieler-Scharmützel.



FÜNF GENERATIONEN ID TECH

Die bisherigen Carmack-Grafikroutinen und ihre revolutionären Fähigkeiten

ID TECH 1: DIE INITIALZÜNDUNG

Streng genommen ist der Grafikmotor von *Hovertank* die erste von John Carmack erdachte 3D-Engine – doch ab *Doom* (1993) spricht man dann von der sogenannten id Tech. Der legendäre Shooter bietet in Sachen Optik geradezu revolutionäre Schauwerte – etwa die für damalige Verhältnisse sehr detaillierten Texturen an Wänden, Böden und Decken. Höhenunterschiede und echte dreidimensionale Objekte aus Polygonen sind jedoch noch nicht möglich. Neben *Doom* wird die Grafik-Engine auch bei weiteren Titeln wie *Hexen* oder *Strife: Quest for Sigil* eingesetzt.


Hexen (1995, Raven Software)

Half-Life (1998, Valve)

ID TECH 2: DIE 3D-REVOLUTION

Extra für *Quake* (1996) und seinen direkten Nachfolger schraubt Carmack eine Engine zusammen, die als Meilenstein in die Annalen der Computerspiel-Geschichte eingeht: Denn im Gegensatz zu *Doom* spaziert man nunmehr durch eine komplett in Echtzeit gerenderte 3D-Umgebung – vorbei die Zeiten der krude gezoomten Sprites. Ein vereinfachtes Beleuchtungsmodell erhellt bzw. verdunkelt zudem die Level-Texturen, sodass ein plastischer Look entsteht. Möglich wird dies vor allem durch pfiffige Programmiertricks, die dafür sorgen, dass die Hardware nur die für den Spieler sichtbaren Bereich rendern muss. Valve lizenziert die id Tech 2 und nutzt sie für seinen Meilenstein *Half-Life*.

ID TECH 3: DIE KURVENREICHE

Im Jahr 1999 folgt das nächste Update der Carmackschen Engine: Im Gegensatz zur großen *Unreal*-Konkurrenz setzt der id-Eigenbrödler auf die OpenGL-Schnittstelle und nicht auf Direct3D (das heutige Direct X). Die größten Neuerungen der abermals enorm leistungsfähigen Grafikroutinen sind sanft abgerundete Oberflächen („spline-based curved surfaces“) und ein Shader-System, mit dem Texturschichten übereinander gelegt sowie verziert werden können. Bei Fremdentwicklern findet die id Tech 3 großen Anklang: Egal ob *Call of Duty*, *Star Trek: Voyager Elite Force* oder *Medal of Honor: Allied Assault* – viele Hits basieren auf Carmacks Engine.


Star Trek: Voyager Elite Force (2000, Raven Software)

Prey (2006, Human Head Studios)

ID TECH 4: DIE SCHATTENSEITE

Neues *Doom*, neue Engine: Die dritte Episode der Shooter-Serie setzt 2004 auf spärlich beleuchtete Düster-Levels – und dementsprechend integriert Carmack ein dynamisches Beleuchtungsmodell samt realistisch wirkender Schattendarstellung in die id Tech 4. Ebenfalls wegweisend: Per Bump und Normal Mapping werden extrem detaillierte Charaktermodelle möglich – denn die Technik lässt platte Texturen dreidimensional erscheinen und spart zudem Rechenzeit. Der Lizenzierungserfolg hält sich dieses Mal jedoch in Grenzen: Mit *Brink* und *Prey* verwenden nur zwei nicht von id Software (ko-)produzierte Spiele die id Tech 4.

ID TECH 5: DIE RIESENTAPETE

Die fünfte Ausgabe der id Tech stellt Carmack im Rahmen der Quakecon 2007 der Öffentlichkeit vor. Wichtigstes Feature ist die Multiplattform-Ausrichtung: Konsolen und PC werden von der Technik gleichermaßen unterstützt. Weil *Rage* gigantische Außenareale bieten soll, verwendet die Engine sogenannte Megatexturen: Diese riesigen Grafiktapeten können bis zu 128.000 x 128.000 Pixel groß sein und sorgen dafür, dass selbst kleinste Details ohne gigantischen Produktionsaufwand verändert werden können – kein virtueller Baum gleicht mehr dem anderen. Bethesda lizenziert die id Tech 5 nicht an andere Entwickler, sondern nutzt sie lediglich für interne Projekte wie den Horror-Shooter *The Evil Within*.


The Evil Within (2014, Tango Gameworks)

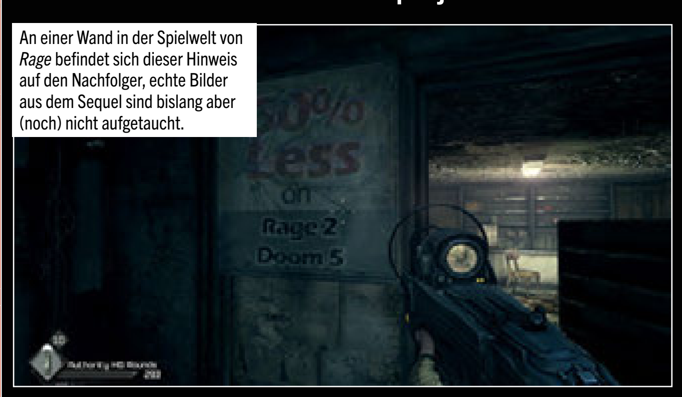
verzögert sich ständig. Und weil die id Tech 4 ihre Stärken vor allem bei der Echtzeitbeleuchtung hat, muss das Spieldesign dieser Vorgabe folgen – *Doom 3* wird zur Grusel-Action in meist finsteren Umgebungen. Am 3. August 2004 ist es dann endlich so weit: Der heiß ersehnte Ego-Shooter erscheint – aber nicht alle Fans sind glücklich. Zu eindimensional, zu abwechslungsarm: *Doom 3* wirkt in Zeiten von *Half-Life 2* (das wenige Monate später auf den Markt kommt) wie ein Relikt aus vergangenen Genre-Tagen. Anfang 2005 geht mit Adrian Carmack dann auch der dritte der vier id-Software-Gründer und verklagt seine einstigen Kollegen schließlich, weil er laut eigener Aussage zum Verkauf seines Firmenanteils für 11 Millionen US-Dollar (und damit unter Wert) genötigt wurde.

Die verflixten sieben Jahre

John Carmack mag zwar ein toller Programmierer sein, als Projektmanager und Teamleader taugt der Eigenbrötler jedoch nicht. Das müssen die id-Mitarbeiter ab 2004 miterleben: Während *Quake 4 (dt. Version)* bei Raven Software entsteht, widmet sich Carmack zuerst seiner neuen Mobile-Gaming-Leidenschaft (siehe Kasten) und braucht dann abermals eine Ewigkeit, um seine nächste Engine zu entwerfen. Entsprechend dauert es sagenhafte sieben Jahre, bis id Software nach *Doom 3* wieder ein Spiel herausbringt. Die lange Entwicklungszeit ist auch der Firmenübernahme durch Bethesda geschuldet: Der Publisher kauft id Software im Juni 2009 für 105 Millionen US-Dollar und stellt das Projekt *Rage* erst einmal auf den Prüfstand. Die Mixtur aus Endzeit-Shooter und Open-World-Abenteuer ist 2011 endlich fertiggestellt, enttäuscht trotz durchaus toller Ansätze jedoch auf hohem Niveau – von einem id-Titel wird eben nicht nur Gutes, sondern Exzellentes erwartet. Entsprechend ist auch Bethesda wenig erbaut, als auch noch die Arbeiten an *Doom 4* (siehe Kasten) in die Sackgasse führen. Ende 2013 folgt dann die unvermeidliche Botschaft: John Carmack nimmt seinen Hut und wechselt zum Virtual-Reality-Emporkömmling Oculus. Ob der streitbare Programmierer seinen dortigen Kollegen wohl auch wieder Floppy-Disketten auf den Schreibtisch legt, wer weiß … ❑

DOOM GELAUFEN!

Warum zwei Großprojekte von id auf halbem Entwicklungsweg eingestellt wurden



An einer Wand in der Spielwelt von *Rage* befindet sich dieser Hinweis auf den Nachfolger, echte Bilder aus dem Sequel sind bislang aber (noch) nicht aufgetaucht.

Wie *Doom* und *Quake* zuvor ist auch *Rage* ursprünglich als Serie angelegt – doch die enttäuschenden Verkaufszahlen des Endzeit-Shooters bewegen Publisher Bethesda zum Umdenken. 2013 werden die Arbeiten an *Rage 2* eingestellt und alle id-Mitarbeiter auf die Produktion der vierten *Doom*-Episode angesetzt. Studio-Chef Tim Willits macht den Fans dennoch Hoffnung: „Wir haben zwar aktuell keine konkreten Pläne, aber das *Rage*-Universum ist so angelegt, dass man es jederzeit wieder neu beleben kann." Auch die Arbeiten an *Doom 4* verlaufen anfangs nicht gerade wunschgemäß: Bereits 2008 (also schon drei Jahre vor dem Release von *Rage*) beginnt id mit der Produktion der heiß ersehnten Fortsetzung – doch die Übernahme durch Bethesda macht das Projekt zum Streitfall. Denn die neue Mutterfirma ist mit der Design-Ausrichtung von *Doom 4* nicht einverstanden: id will das Spiel nämlich zu einer Art *Call of Doom* machen und auf cineastische Skriptsequenzen sowie pathetischen Militarismus setzen. 2011 heißt es dann folgerichtig: Zurück auf Anfang – aus *Doom 4* wird schlicht *Doom* und die Entwicklung dreht sich in eine komplett andere, deutlich traditionellere Richtung. Zum Glück: Zahlreiche inzwischen an die Öffentlichkeit gelangte Bilder und sogar Videos verstärken den Eindruck, dass id Software mit seinen ursprünglichen Plänen auf dem Holzweg war. Ein anonymer Insider kommentiert die Geschehnisse auf der Webseite kotaku.com Jahre später mit folgenden Worten: „Die Studiobosse waren so mit dem Release von *Rage* beschäftigt, dass sie die Probleme bei *Doom* einfach nicht sehen wollten. Das schwarze Loch der Mittelmäßigkeit schwebte über dem Projekt!".



Das Charaktermodell eines Soldaten aus *Doom 4*: Die Detailverliebtheit ist imposant, das Design hingegen wirkt wie von der modernen Shooter-Stange.



Die Screenshots und Konzeptzeichnungen zur 2012 eingestellten Version von *Doom 4* machen deutlich, dass die Ballerei wohl nur ein x-beliebiger *Call of Duty*-Klon geworden wäre.



Asus ROG SWIFT PG278Q

- LED-Monitor • 68,6 cm (27") Bilddiagonale
- 2.560x1.440 Pixel • 1 ms Reaktionszeit (GtG)
- Kontrast: 100.000.000:1 (dynamisch) • 144 Hz
- Helligkeit: 350 cd/m² • höhenverstellbar
- Pivot • 3D Ready • G-Sync
- 1x DisplayPort 1.2, 2+1x USB 3.0

V6LO33



Acer Predator XB281HK

- LED-Monitor • 71,1 cm (28") Bilddiagonale
- 3.840x2.160 Pixel • 1 ms Reaktionszeit (GtG)
- Kontrast: 100.000.000:1 (dynamisch) • G-Sync
- GameView • Energieklasse: C
- Helligkeit: 300 cd/m² • 1x HDMI, 1x DP •
- USB 3.0-Hub • Integrierte Lautsprecher

V6LA34



Sharkoon SHARK ZONE MK80 RGB

- Gaming-Tastatur • Kailh Red Schalter
- vorprogrammierte Beleuchtungseffekte mit bis zu 16,8 Millionen Farben
- Funktionstasten mit voreingestellten Multimedia-Aktionen
- N-Key-Rollover-Unterstützung

NTZS68



Alienware Andromeda X51-9683

- PC-System
- Intel® Core™ i5-6400 Prozessor (2,7 GHz)
- AMD Radeon R9 370 • 8 GB DDR4-RAM
- 2000-GB-HDD • DVD-ROM • Gigabit-LAN
- Windows 10 Home 64-bit (OEM)

S1IW0D





SHARK ZONE K20

- solide Gaming-Tastatur mit LED-Beleuchtung
- Gaming-Modus mit deaktivierter Windows-Taste
- Multi-Key-Rollover-Unterstützung
- integrierte Handballenauflage

NTZS62



Samsung 850Pro 2 TB

- Solid-State-Drive • MZ-7KE2T0BW
- 2 TB Kapazität
- 550 MB/s lesen • 520 MB/s schreiben
- 100.000/90.000 IOPS • 2 GB Cache (LP-DDR2)
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMLM4K



Samsung 850EVO 120 GB

- Solid-State-Drive • MZ-75E120B/EU
- 120 GB Kapazität
- 540 MB/s lesen • 520 MB/s schreiben
- Samsung MGX • 94.000/88.000 IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMHM4I




Crucial BX200 SSD 480 GB

- Solid-State-Drive • CT480BX200SSD1
- 480 GB Kapazität
- 540 MB/s lesen • 490 MB/s schreiben
- 66.000 / 78.000 IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMJMCV



Logitech Wireless Illuminated Keyboard K800

- Multimediatasten • beleuchtete Tasten
- 2,4-GHz-USB-Empfänger
- schwarz

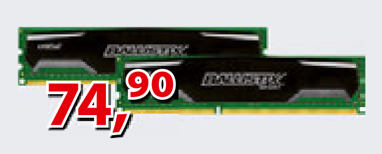
NTZL62



HGST Deskstar® NAS 4 TB

- 3,5"-Festplatte • H3IKNAS40003272SE
- 4 TB Kapazität • 64 MB Cache
- 7.200 U/min
- SATA 6Gb/s

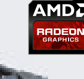
AHBI07



Crucial DIMM 16 GB DDR3-1600 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit
- BLS2CP8G3D1609DS1S00
- DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800)
- Timings: 9-9-9-24 • Kit: 2x 8 GB

IEIFC7J1




Sapphire AMD Radeon R9 380X OC Dual-X Nitro

- Grafikkarte • AMD Radeon R9 380X
- 1040 MHz Chiptakt • 4 GB GDDR5-RAM (6,0 GHz)
- 2048 Shader • DirectX 12 und OpenGL 4.5
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JEXS0B07



MSI GTX 970 Gaming 4G

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 970
- 1.140 MHz (Boost: 1.279 MHz)
- 4 GB GDDR5-RAM (7 GHz) • 1664 Shader
- DirectX 12 und OpenGL 4.4 • NVENC H.264
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JEXN0A08



DOOM

(v. l. n. r.) *Doom 1*, *Doom 2*, *Doom 3* – unser Mod-Special zeigt euch, wie sich die Shooter-Klassiker auch heute noch prima spielen lassen.

Von: Stefan Weiß

Die besten Doom-Mods

AUF HEFT-DVD
Doom 1 + 2

Vom Pixel-Urgestein zum zeitlosen Shootervergnügen – gelobt sei die Mod-Community!

DOWNLOADLINKS

Die in diesem Artikel vorgestellten Mods und Tools zur *Doom*-Reihe haben wir von verschiedenen Webseiten zusammengetragen. Benutzt daher einfach den Shortlink www.pcgames.de/Doom-Mods, der euch direkt zur Online-Variante dieses Artikels auf unsere Webseite führt. Dort haben wir dann auch eine praktische Liste mit allen Links für euch vorbereitet.

Auch wenn ein Retro-Trip mit unseren beiden Vollversionen *The Ultimate Doom* und *Doom 2* seinen eigenen Charme besitzt, legen wir euch ans Herz, diese Klassiker für ein moderneres Spielerlebnis mit Mods aufzubrezeln. Wie das funktioniert und welche Mods wir empfehlen, erfahrt ihr in diesem Workshop. Auch für *Doom 3* haben wir passende Schmankerl parat. Damit lässt sich die Wartezeit bis zum neuen *Doom* von Bethesda hervorragend überbrücken.

Doom 1 und Doom 2 vorbereiten

Installiert die Vollversionen von unserer Heft-DVD. Für die Mods benötigt ihr nur die Dateien „Doom.wad" und „Doom2.wad".

Damit Mods für *The Ultimate Doom* und *Doom 2* funktionieren, müsst ihr diese in eine Engine-Umgebung einbinden. Zur Wahl stehen kostenlose Tools wie *GZDoom* oder *Zandronum*. *GZDoom* besitzt mehr Features und ist aktueller, *Zandronum* hat dafür ein integriertes Multiplayer-Client-System für bis zu 64 Spieler und ist mit älteren PCs kompatibler. In diesem Special haben wir uns für *GZDoom* entschieden. Nach dem Download des Tools entpackt ihr die Zip-Datei in ein beliebiges Verzeichnis, zum Beispiel /GZDoom1. Auch Mods für *Doom 2* lassen sich mit *GZDoom* nutzen, erstellt dafür ein zweites Verzeich-

DAS ETWAS ANDERE DOOM-GAMEPLAY

Die folgenden vier Mods versorgen euch mit neuen Levelkarten, schrägem Spieldesign und lassen euch sogar den Krieg der Sterne in einer *Doom*-Variante erleben.

The Adventures of Square

Diese Standalone-Mod ist eine komplette Eigenentwicklung des Teams BigBrik Games. Der Comic-Shooter umfasst neun Levels und bietet eine abgedrehte Story mit fröhlicher, bunter Optik und abgedrehten Waffen. Absolut empfehlenswert! Für *The Adventures of Square* ist keine .wad-Datei unserer Vollversionen nötig.



Requiem

Eine hübsche Sammlung an Maps für *Doom 2* bietet das Mod-Paket *Requiem*. Die insgesamt 32 Levels umfassende Modifikation bieten nicht nur haufenweise Gegner, sondern auch trickreich gestaltetes Kartendesign. Darin fällt das Gameplay etwas rätsellastiger aus als von *Doom* gewohnt.



Star Wars Doom

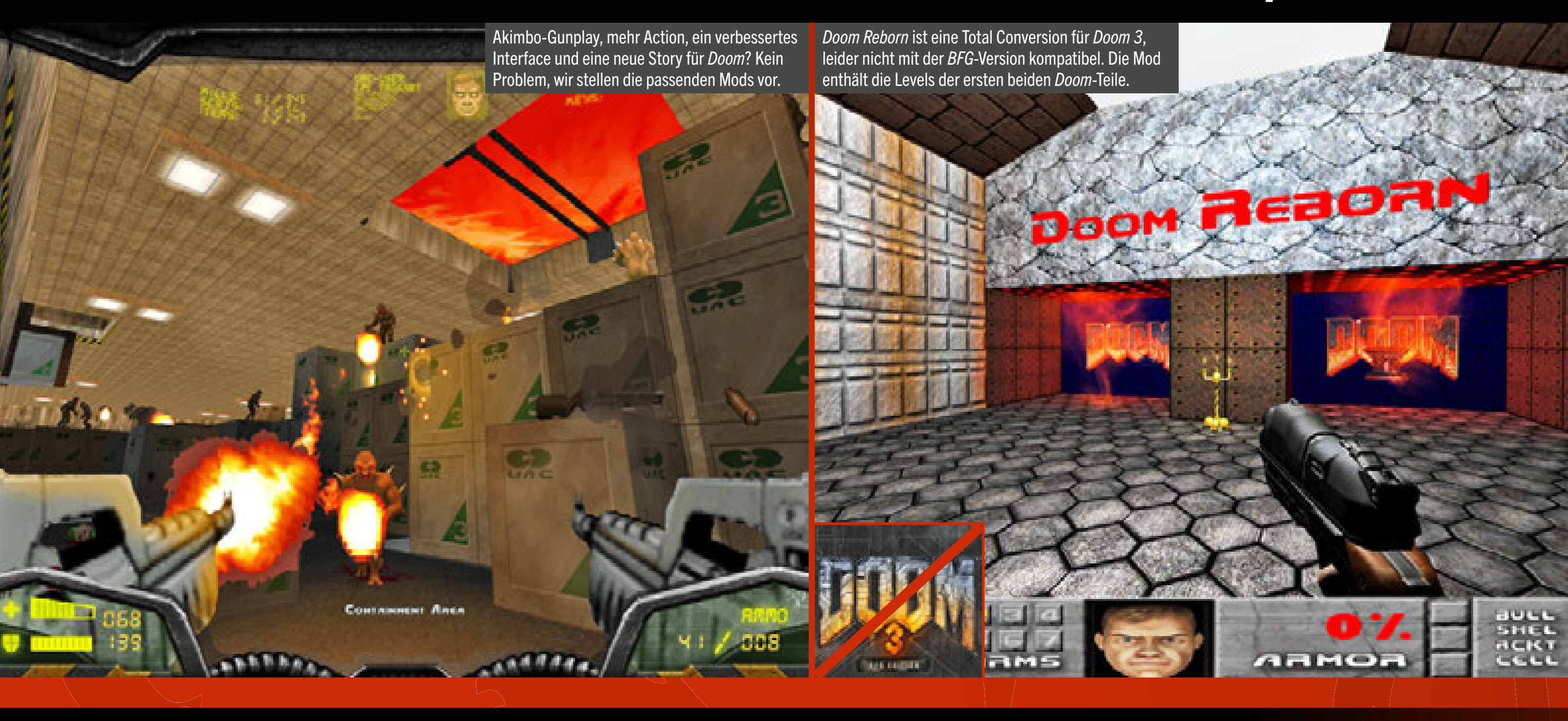
Blaster statt Schrotflinte, Sturmtruppen statt Dämonen. Grafisch ist die Mod eher schwach einzustufen, aber dank typischer *Star Wars*-Effekte und mit einem herrlichen *Star Wars*-Midi-Soundtrack sorgt die Ballerei für Kurzweil und Laune. Die Mod ist für die Leveldatei „Doom2.wad" designt.



Hell on Earth Starter Pack (Complete)

Vom *Brutal Doom*-Modder Sergeant_Mark_IV stammt auch das Standalone-Paket *Brutal Doom: Hell on Earth Starter Pack (Complete)*, zuletzt aktualisiert just im Januar 2016. Ihr erhaltet damit eine komplett neue Kampagne, gefüllt mit 32 knallharten Levels. Selbst Schmankerl wie Sprachausgabe und ein fetter Soundtrack sind mit von der Partie. Außerdem ist schon die *Brutal Doom*-Mod integriert. Um das Spielerlebnis noch zu steigern, lässt sich das Paket auch wunderbar mit unseren hier genannten Mods für High-Res-Texturen, High-Res-Schriftart und der Interface-Mod kombinieren.





Akimbo-Gunplay, mehr Action, ein verbessertes Interface und eine neue Story für *Doom*? Kein Problem, wir stellen die passenden Mods vor.

Doom Reborn ist eine Total Conversion für *Doom 3*, leider nicht mit der *BFG*-Version kompatibel. Die Mod enthält die Levels der ersten beiden *Doom*-Teile.

nis, beispielsweise /GZDoom2. Kopiert nun die Dateien „Doom.wad" und „Doom2.wad" in die jeweils dafür vorbereiteten *GZDoom*-Verzeichnisse. Startet nun die jeweilige GZDoom.exe und verlasst das Programm wieder. Im *GZDoom*-Ordner findet ihr nun die Datei „gzdoom-[USERNAME].ini". Diese Datei benötigen wir später noch, um sie zu editieren.

Darf's ein bisschen mehr sein?

Zu den bis heute beliebtesten Mods zählt *Brutal Doom*, das sich sowohl für *The Ultimate Doom* als auch in *Doom 2* nutzen lässt. Seit dem Release 2012 hat Modder Sergeant_Mark_IV weiter am Projekt gewerkelt, das jüngste Update stammt vom Januar 2016. *Brutal Mod* enthält erweiterte Spielfunktionen, neue Steuerungsoptionen und zahlreiche Effekte. Damit lassen sich die *Doom*-Klassiker wie ein moderner Shooter spielen. Gegner und Objekte lassen sich beispielsweise kicken, ihr könnt über Kimme und Korn zielen, springen oder auch mit permanent freier Maussicht spielen. *Brutal Doom* bietet mehr Schwierigkeitsgrade als im Original, auch Parameter wie schnellere Monster und Spawn-Verhalten lassen sich anpassen. Das sind aber nur ein paar Optionsbeispiele. Dank der vielen Einstellmöglichkeiten habt ihr die Wahl, wie modern oder klassisch ihr euer *Doom* haben wollt.

***Brutal Doom* einfügen**

Extrahiert die Inhalte der komprimierten Mod-Datei „brutalv20b.zip" ins gewünschte GZDoom-Verzeichnis. Damit *GZDoom* kapiert, dass ihr das Spiel mit der Mod starten möchtet, empfiehlt sich folgende Vorgehensweise: Öffnet die Datei „gzdoom-[USERNAME].ini" im *GZDoom*-Verzeichnis mit einem Texteditor. Sucht dann den Eintrag [Global.Autoload]. Darunter tippt ihr die Zeile Path=$PROGDIR/brutalv20b.pk3 und speichert ab.

Mods kombinieren

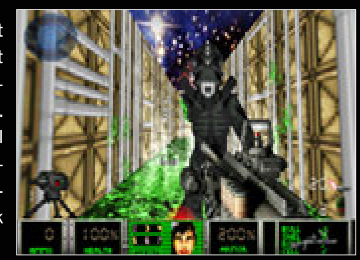
Die meisten Mods für *The Ultimate Doom* und *Doom 2* bestehen aus einzelnen Dateien, entweder im

SPIELENSWERTE MODS FÜR THE ULTIMATE DOOM UND DOOM 2: HELL ON EARTH

Aus der Vielzahl an Mods, die es für die ersten beiden *Doom*-Teile gibt, haben wir euch einige der unserer Meinung nach interessantesten und schrägsten Titel herausgepickt. Die hier vorgestellten Mods funktionieren wahlweise mit den Leveldateien aus *The Ultimate Doom* („Doom.wad") oder *Doom 2* („Doom2.wad").

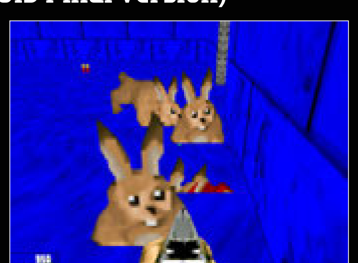
Aliens Ultimate Mod

Quasi auf Ripley's Spuren wandelt ihr in der *Aliens Ultimate Mod*. Statt Dämonen bekämpft ihr die bekannten Außerirdischen der Filmvorlage. Auch ein passendes Waffenarsenal mit Flammenwerfer und Co. ist dabei. Weniger gelungen sind allerdings der enthaltene Soundtrack und die spärliche Grafik.



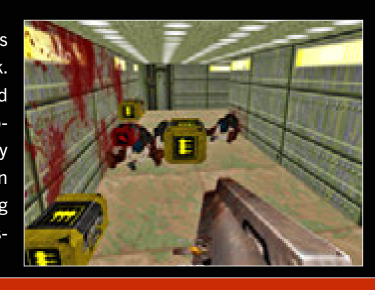
Alpha Elements XP (2015 Final version)

Eine Spaß-Mod mit über 20 völlig abgedrehten Levels, inklusive Killer-Kaninchen. Nachdem ihr die Mod heruntergeladen habt, kopiert einfach die Datei „Doom2.wad" oder alternativ „Doom.wad" unserer Vollversionen ins Spielverzeichnis /Alpha Elements XP in den Ordner /sourceport.



Hunter's Moon

Mit *Hunter's Moon* spielt ihr das klassische *Doom* in *Quake*-Optik. Figurenskins, Waffen, Objekte und Effekte sorgen dabei für eine hübsche Abwechslung. Das Gameplay ist flott umgesetzt. Aktuell arbeiten die Modder an der Fertigstellung der Version 2.7, die vor allem bessere Animationen bieten soll.



Ultimate Simpsons Doom

Mit dieser Mod erlebt ihr die klassischen Maps aus *The Ultimate-Doom* oder *Doom 2* komplett in knallbunter Simpsons-Optik. Ihr steuert dabei keinen Geringeren als Homer Simpson durch die witzig dargestellten Levels. Für Fans der Zeichentrickreihe auf jeden Fall zu empfehlen.





Für *Doom3* gibt es mit *In Hell* eine hervorragende, umfangreiche Mod mit 21 actionreichen Levels. Mit der *BFG-Edition* ist *In Hell* nicht spielbar.

.wad- oder .pk3-Format. Damit ihr die Übersicht behaltet, könnt ihr in eurem *GZDoom*-Verzeichnis einen zusätzlichen Ordner anlegen, beispielsweise /Addon.

Dort kopiert ihr alle gewünschten Mod-Dateien rein. Damit *GZDoom* diese dann im Spiel findet, bearbeitet ihr entsprechend die Datei: „gzdoom-[USERNAME].ini". Sucht dort den Eintrag: [doom.Autoload]. Darunter tragt ihr dann für jede Mod-Datei, die ihr benutzen wollt, eine exakte Pfadangabe ein, beispielsweise Path=D:\GZDoom1\Addon\Doomone.wad. Euer fertig gemoddetes *Doom* startet ihr dann mit der Datei „gzdoom.exe".

Unsere Mod-Empfehlungen

Das Angebot an Mods für *Doom 1* und *Doom 2* im Internet ist riesig. Ihr könnt euch natürlich selber auf die Suche begeben; auf Mod-Seiten wie etwa Doomworld.com oder Moddb.com gibt es reichlich Nachschub. Auch zahlreiche Kartenpacks wie etwa *Doom 2 20th Aniversary* liefern euch neue Levels. Suchen, stöbern und ausprobieren lohnt sich, zumal sich viele Mods miteinander kombinieren lassen. Neben der für uns obligatorischen Pflicht-Mod *Brutal Doom* haben wir für euch noch ein weitere Modifikationen herausgesucht, die wir für besonders gut spielbar halten.

Doom:One

Die Mod fügt alle Levels aus *The Ultimate Doom* in einer zusammenhängenden, durchgängigen Kampagne zusammen. Darüber hinaus enthält sie zahlreiche neue sowie überarbeitete Level-Abschnitte und Secrets. Fans metallischer Klänge dürfen sich außerdem über einen in der Mod separat enthaltenen Metal-Soundtrack freuen, der sich auch in anderen *Doom*-Mods nutzen lässt.

High-Res-Texturen

Für einen deutlich besseren Look im Spiel sorgt eine Texturpaketdatei namens „zdoom-dhtp-20150723.pk3". Besonders Türen, Wand- und Bodenflächen profitieren von dieser knapp 220 MByte umfassenden Datei.

High-Res-Schriftart

Die Datei „hiresdoomfont.wad" schont eure Augen, wenn es darum geht, Optionseinträge im Spiel zu lesen, was insbesondere beim Benutzen von *Brutal Doom* nicht gerade wenig ist.

Hübschere Objekte und Gegner

Die pixeligen 2D-Sprites sind heutzutage wahrlich keine Augenweide mehr. Wer sich daran stört, kann sich mit der Mod *x16 Sprite Pack DooM* behelfen, die Objekte in höherer Auflösung enthält.

Interface-Mod

Die überarbeitete Benutzeroberfläche der Mod-Datei *doomvisor_hudWWv1.1a* verpasst eurem Charakter nicht nur eine Helm-Ansicht, sondern bietet auch nützliche Infos. So ist beispielsweise am oberen Bildschirmrand erkennbar, wie viele Gegner, Items und Secrets im Level enthalten sind und wie viele davon ihr schon gefunden habt.

***Doom 3* Modding**

Auch für den dritten Teil der id-Shooter-Reihe gibt es haufenweise Community-Inhalte im Internet zu finden. Allerdings müsst ihr hierbei immer prüfen, mit welcher Spielversion eine *Doom 3*-Mod läuft. Das ist dem Umstand geschuldet, dass es neben der ursprünglichen Fassung von *Doom 3* auch die erweiterte *BFG-Edition* gibt, die leider bei vielen Mods Zicken macht. Besitzer der Boxed-Fassung sollten vor dem Modden sicherstellen, dass ihr *Doom 3* auf die aktuellste Version (1.3.1) gepatcht ist. Installierte Mods für *Doom 3* startet ihr in der Regel im Hauptmenü des Spiels. Per Mausklick auf den Menüeintrag „Mods" gelangt ihr in die entsprechende Übersicht und wählt darin die gewünschte Modifikation aus.

Doom 3: In Hell – Director's Cut

Zweifellos zählt *In Hell* zu den besten Mods für *Doom 3*. Modder Steve „Doomi" Kirbst erschuf mit seinem umfangreichen Projekt im Prinzip ein komplett neues *Doom 3*-Spiel. 19 reguläre und zwei geheime Einzelspieler-Levels sorgen für spannende Unterhaltung. Spielerisch erwartet euch dabei klassische Shooter-Kost: Viele knackige Gegner, etliche Schalterrätsel, linear aufgebaute Levels, schnelle Gefechte und eine Spieldauer von vier bis fünf Stunden sorgen für eine gelungene Atmosphäre in bester *Doom 3*-Manier. Die Mod-Datei enthält eine eigene Installationsroutine, sodass sich *In Hell* problemlos ins Spiel einbinden lässt.

Doom Reborn

Bei dieser Total Conversion für *Doom 3* haben sich die Modder vorgenommen, die Vorgänger *Doom 1* und *Doom 2* komplett nachzubauen. Eine erste spielbare Pre-Beta-Version erschien zwar schon 2014, doch danach war es längere Zeit still geworden, was den Fortschritt der Mod betraf. Im Januar 2016 veröffentlichte das Team von Modder GameHacKeR die weit fortgeschrittene Version Pre-Beta 1.4. Dank des integrierten Setups geht die Installation kinderleicht von der Hand. Das Leveldesign ist prima gelungen und es macht Spaß, sich durch die klassischen *Doom*-Maps mit schönerer Grafik zu ballern. Wann eine komplett fertige Version von *Doom Reborn* erscheint, steht noch nicht fest.

Classic Doom 3

Ein fertig gestelltes Remake-Projekt des ersten *Doom*-Teils bietet die Mod *Classic Doom 3*. Beim



Klare Sache, die Grafikmod *Doom 3 BFG Hi Def* ist ein regelrechtes Muss für *Doom 3 BFG*-Spieler. Das Downloadpaket mit seiner Größe von knapp 3 GByte beschert euch knackige Texturen und tolle Effekte.

KONFIGURATIONSTIPP

Wenn ihr die ursprüngliche Version von *Doom 3* in 1080p spielen möchtet, raten wir euch dazu, dafür eine passende Konfigurationsdatei zu erstellen. Legt mit einem Texteditor eine Datei mit dem Namen „autoexec.cfg“ an. Darin tragt ihr folgende Zeilen ein:

seta r_mode -1
seta r_aspectRatio x (0 = 4:3, 1 = 16:9, 2 = 16:10)
seta r_customHeight xxxx (zum Beispiel 1080)
seta r_customWidth xxxx (zum Beispiel 1920)

Falls ihr *Doom 3* mit Konsolenbefehlen spielen möchtet, tragt ihr in die autoexec-Datei noch die Zeile com_allowconsole 1 ein. Speichert die Datei „autoexec.cfg“ in eurem *Doom 3*-Installationsverzeichnis im Ordner /base ab.


Kinogänger erkennen solche Details sicher wieder: Die *Prometheus Doom 3 Movie Mod* lässt euch den Science-Fiction-Streifen *Prometheus* von Ridley Scott nachspielen. Leider ist die Mod nicht mit der *BFG-Edition* kompatibel.

Kartendesign haben sich die Entwickler sehr schön ans Vorbild gehalten und das Ganze mit der typische *Doom 3*-Optik verpackt. Die aktuellste Fassung der Mod gibt's in einer praktischen Installer-Version, sie läuft sowohl mit der Steam- als auch mit der Boxed-Version. Sie ist jedoch nicht *BFG*-kompatibel.

Prometheus Doom 3 Movie Mod

Filmfans, aufgepasst – falls euch der Science-Fiction-Streifen *Prometheus* von *Aliens*-Regisseur Ridley Scott aus dem Jahr 2012 gefallen hat, habt ihr mit der *Prometheus Doom 3 Movie Mod* die Möglichkeit, die Ereignisse des Films nachzuspielen. Modder bladeghost hat dabei viele bekannte Schauplätze der Filmvorlage exakt nachempfunden und mit vielen Details inszeniert. Dazu kommen reichlich vorhandene Skript-Sequenzen, gewürzt mit dem originalen Soundtrack und den englischen Dialogen des Films. Zwar bezeichnet der Mod-Entwickler sein Werk als Tech-Demo, doch das ist weit untertrieben. Die *Prometheus-Mod* enthält in der aktuellen Version 22 Einzelspieler- und 5 Mehrspielerlevels. Neben kämpferischer Action gibt es auch einige Nebenaufgaben zu bewältigen. So lassen sich beispielsweise Journaleinträge einsammeln, mit denen ihr zusätzliche Items freischaltet. Zur Installation der Mod entpackt ihr die entsprechende .zip-Datei und kopiert sie in euer *Doom 3*-Spielverzeichnis. Bei der Mod handelt es sich noch um eine Beta-Version, die aber schon komplett spielbar ist. Je nach Spielweise seid ihr mit der *Prometheus Movie Mod* gute drei bis fünf Stunden beschäftigt.

Grafik und Gameplay pimpen

Für *Doom 3* gibt es zahlreiche, einzeln installierbare Grafik- und Gameplaymods. Am bequemsten ist es jedoch, auf eine Mod-Kompilation zurückzugreifen. Für das klassische *Doom 3* empfehlen wir euch *Absolute HD Mod* in der Version 1.6. Diese fasst 18 Mods in ein Gesamtpaket zusammen, verschlingt dafür aber auch knapp 1,9 GByte Download-Volumen. Praktischerweise bekommt ihr die Mod gleich als Installer-Version geliefert. **Hinweis:** Diese Mod-Sammlung editiert auch einige Gampelay-Elemente, beispielsweise das KI-Verhalten der Gegner oder die Animationen beim Waffen-Handling. Wer das nicht möchte, kann sich einen passenden Gameplay-Fix zur *Absolute HD Mod* downloaden. Wir können jedoch nicht garantieren, dass die Mod-Kompilation mit jeder Rechnerkonfiguration reibungslos funktioniert, je nach PC kann es zu Grafikfehlern kommen. Besonders die in der Sammlung enthaltene *Sikkmod* ermöglicht allein schon Dutzende verschiedenster Grafikeinstellungen. Daher empfehlen wir euch, vor dem Ausprobieren der Mod eine Sicherheitskopie eurer unveränderten *Doom 3*-Version anzufertigen.

Die *BFG Edition* aufbrezeln

Wer die *Doom 3 BFG Edition* besitzt, bekommt mit der Grafikmod *Doom 3 BFG Hi Def* ein knapp 3 GByte großes Paket geschnürt. Der Download lohnt sich unserer Meinung nach aber nach definitiv, da das Paket für eine deutlich bessere Optik in Sachen Texturen und Beleuchtung sorgt. ❑



Grafikvergleich *Doom 3* vanilla vs. *Doom 3 Absolute HD Mod 1.6*: Dank der Grafikmod erlebt ihr das klassische *Doom 3* mit deutlich hübscherer Beleuchtung. Die Mod ist für nicht für die *BFG Edition* geeignet.

Oculus Rift

Von: PC Games Redaktion

DIE FINALEN SPECS

Die technischen Daten der fertigen Verkaufsversion von Oculus Rift unterscheiden sich stark von früheren Entwicklermodellen.

- **OLED-Display mit einer Auflösung von 2.160 x 1.200 Pixeln (1.080 x 1.200 pro Auge) und 90-Hz-Bildwiederholrate**
- **Breites Sichtfeld (Field of View) von 110 Grad**
- **Surround-Sound und Mikrofon sind im Gerät integriert**
- **Kompatibel mit dem mitgelieferten Xbox-One-Wireless-Gamepad und Oculus-Touch-Controllern**
- **Anschlüsse: HDMI, USB 2.0 und USB 3.0**

Der lang ersehnte Zug ins VR-Zeitalter rollt an! Doch der Fahrschein wird teuer.

Die Zukunft ist zum Greifen nah! Zumindest behaupten das die Hersteller von Virtual-Reality-Brillen, die ihre Geräte mit viel Werbe-Schmackes als das nächste große Ding im Entertainment-Sektor feiern. Dabei sollen sich aber nicht nur Spieler angesprochen fühlen, auch zig Vertreter von Industrie, Architektur, Film, Tourismus oder Militär zeigen reges Interesse an der Technologie. Ob VR diesmal also tatsächlich der lange prophezeite Durchbruch gelingt? Auch wenn sich das erst noch zeigen muss, steht doch zumindest ein Meilenstein bevor: Mit dem Release von Oculus Rift am 28. März 2016 geht der bekannteste Mitbewerber im boomenden Markt an der Start. Die Terminankündigung brachte allerdings auch eine nüchterne Lektion, nämlich dass aller Anfang nicht nur schwer, sondern auch sauteuer sein kann: 700 Euro sollen deutsche Käufer für das finale Oculus Rift berappen, hinzu kommen 40 Euro Versandkosten. Der gepfefferte Preis hat viele Spieler überrascht und enttäuscht – denn immerhin hat Oculus Rift mal ganz bescheiden angefangen.

Aus der Garage zum Milliardendeal

Los ging's in 2011: Der technikbegeisterte US-Amerikaner Palmer Luckey entwarf mit gerade mal 17 Jahren ein selbstgebasteltes Headset in der Garage seiner Eltern. Ein krude anmutendes Gerät, das aber ein Virtual-Reality-Erlebnis mit großem Sichtfeld, geringer Latenz und einer genauen Erfassung von Kopfbewegungen ermöglichen sollte. Den Prototypen, anfangs nur mit Klebeband zusammengehalten, stellte er id-Software-Legende John Carmack (*Rage*, *Quake*) vor, der das Potenzial auf Anhieb erkannte. Auf Technik- und Spielemessen wurde das Oculus Rift getaufte Gerät fortan mit einer speziellen Version von *Doom 3* präsentiert und erntete trotz mieser Auflösung massig Vorschusslorbeeren. Die sollten sich bezahlt machen, als Luckeys frisch gegründete Firma Oculus VR im August 2012 eine Kickstarter-Kampagne ins Leben rief: 250.000 US-Dollar hatte man angepeilt, nach 31 Tagen kam mit 2,5 Millionen der zehnfache Betrag zusammen. Spätestens jetzt war klar: Oculus Rift wird den Markt bewegen.

Die Entwickler verbrachten die nächsten Jahre damit, ihre VR-Brille zu verbessern. Zwei Entwicklermodelle (Development Kits) wurden vorab veröffentlicht, sie zeigten bereits deutlich höhere Auflösung, schnellere Reaktionszeiten und mehr Tragekomfort als das Ur-Modell. Im August 2013 verließ John Carmack id Software, um als CTO (Chief Technology Officer) bei Oculus VR einzusteigen und sich voll auf die Entwicklung von Rift zu konzentrieren. Die öffentliche Begeisterung bekam im März 2014 allerdings einen ordentlichen Dämpfer, als sich Oculus VR für 2 Milliarden (!) US-Dollar von Facebook kaufen ließ und damit seine Unabhängigkeit aufgab. Viele, die das Projekt unterstützt hatten, fühlten sich hintergangen – immerhin waren die Spenden über Kickstarter nicht dazu gedacht, ein Startup anzukurbeln, das Mark Zuckerberg dann mundgerecht seinem Firmenimperium einverleiben kann. Zumal Facebook

Oculus Rift wird mit integrierten 3D-Kopfhörern ausgeliefert, die man aber auch abmontieren und durch eigene Kopfhörer ersetzen kann.



Das schicke Astronauten-Adventure *Adrift* erscheint als Launch-Titel für Oculus Rift am 28. März 2016.



Titel wie *Elite: Dangerous* zeigen schon jetzt, welche Vor- und Nachteile das Spielen mit VR-Brille mit sich bringt.

aufgrund seiner fragwürdigen Datenschutzpraktiken schon oft für Schlagzeilen gesorgt hat.

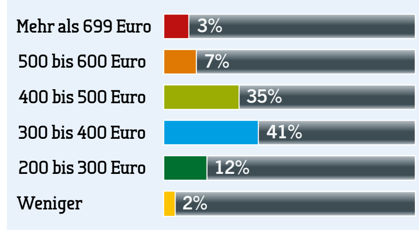
Erste Schritte ins VR-Zeitalter

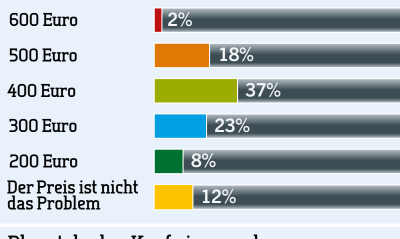
Die Kritik am Facebook-Ausverkauf ließ mit der Zeit allerdings nach. Wenig überraschend schwärmten die Entwickler nun von fantastischen neuen Möglichkeiten, welche die VR-Brille für soziale Anwendungen bieten würde, von einfachen Chat-Rooms über gemeinsame Filmabende im virtuellen Privatkino bis hin zu ganzen Online-Welten im Stil eines *Second Life*. Auch die Sex-Industrie witterte ihre Chance, die ersten VR-Pornofilme ließen nicht lange auf sich warten. Darüber hinaus gibt es heutzutage kaum noch einen Spiele-Entwickler, der sich noch nicht mit dem Thema VR beschäftigt hat. Einige exklusive VR-Titel sind bereits angekündigt, etwa Cryteks *The Climb* oder Insomniacs *Edge of Nowhere*. Sci-Fi-Fans können ihre VR-Gelüste mit *Elite: Dangerous*, *Star Citizen* und *EVE Valkyrie* befriedigen. Und selbst manch älterer Titel wie *Euro Truck Simulator 2* oder *Team Fortress 2* wurde nachträglich für Oculus Rift fit gemacht. Der Trend ist eindeutig: Viele Entwickler glauben an VR-Gaming, sei es nun per Oculus Rift, Playstation VR, HTC Vive oder mit einem ganz anderen Gerät. Ob die breite Masse an Spielern aber tatsächlich bereit ist, 700 Euro oder mehr zu zahlen für etwas, dem derzeit noch der Ruf eines (tollen) Gimmicks anhaftet, darf bezweifelt werden. Der VR-Siegeszug mag also endlich anrollen – doch ins Ziel kommt er 2016 wohl noch nicht. ❑

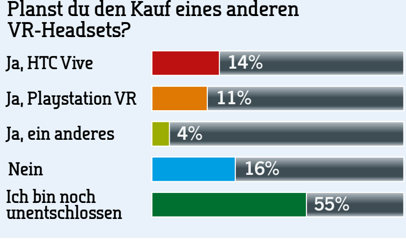
LESERUMFRAGE ZUM PREIS

Wir haben 2.200 PC-Games-Leser nach ihrer Meinung gefragt: Findet ihr Oculus Rift zu teuer? Wie viel ist euch die VR-Brille wert?









Fazit: Nicht mal ein Viertel unserer Teilnehmer hält den Preis von 700 Euro für ein Oculus Rift für gerechtfertigt. Die Schmerzgrenze der meisten Leser ist bei 400 Euro erreicht. Überraschend viele ziehen den Kauf eines VR-Gerätes aber in Erwägung oder haben bereits eine feste Kaufabsicht. Das Interesse ist also definitiv da – nun dürften viele auf einen Preisnachlass zum Jahresende oder für 2017 hoffen.

INTERVIEW MIT **KAI FIEBIG (DAEDALIC ENTERTAINMENT)**

„Rift wird wohl nur ein teures Gadget für Hardware-Enthusiasten."

PC Games: Habt ihr den Preis für Oculus Rift erwartet und vor allem: haltet ihr ihn für gerechtfertigt?

Fiebig: „Wenn man ehrlich ist, erwartet hätte den Preis wohl so keiner, die Rift kostet jetzt so viel wie ein gutes Handy, mit dem Unterschied, dass man mit diesem telefonieren und es autark benutzen kann. Ob die breite Masse der Kunden bereit ist, für eine Peripherie so viel Geld auszugeben, möchten wir mal stark anzweifeln. Die Rift wird so wohl nur ein teures Gadget für Hardware-Enthusiasten bleiben. Ob der Preis gerechtfertigt ist? Ehrlich gesagt für eine Peripherie (im übertragenen Sinne ein Monitor mit Bewegungssensor) ist der Preis echt happig. Für das Geld können auch zwei Next-Gen-Konsolen den Weg in die Wohnung finden."

Kai Fiebig ist Senior Producer bei Daedalic

PC Games: Oculus Rift soll VR-Gaming endlich salonfähig machen. Aus eurer Sicht: Was bedeutet der hohe Preis nun für die Zukunft von VR?

Fiebig: „Salonfähig werden es andere Anbieter machen, diejenigen, die wissen, wie man in die breite Maße distribuiert und somit alle Spielergruppen ansprechen kann. Es gibt genug VR-Geräte, die sich kurz vor der Serienreife befinden, und gerade wenn man in Richtung Sony oder Microsoft schaut, wird einem sehr schnell klar, dass die Zukunft von VR rosig aussieht, es ist halt nur eine Frage der Zeit, wann diese Geräte auf den Markt kommen werden. Man sollte sich lieber die Frage stellen, welche Auswirkungen der hohe Preis auf die Rift selber und damit einhergehend auf deren Support hat. Denn Spiele oder Anwendungen orientieren sich am Markt und an den Anbietern."

PC Games: Haben sich eure Pläne rund um das Thema VR-Gaming durch den hohen Preis geändert?

Fiebig: „Ganz und gar nicht, denn VR ist für Spielehersteller spannend und, wie schon gesagt, Oculus Rift ist nur ‚eine' Peripherie von vielen."

PC Games: Welche Chancen räumt ihr der Konkurrenz (Playstation VR, HTC Vive, HoloLens) ein und mit welchen Preisen rechnet ihr für die Geräte?

Fiebig: „Sehr gute Chancen, denn alle anderen Anbieter haben jahrelang Know-how im Massenmarkt gesammelt und wissen sehr gut, wo die ‚Schmerzgrenze' der Kunden liegt. Wir denken, dass es verschiedene Versionen von Basic bis Pro geben wird. Somit sollten die Preise für die Basisversionen zwischen 250 und 399 Euro liegen."

INTERVIEW MIT **JAN KLOSE (DECK 13)**

„VR wird nicht mehr aufzuhalten sein, der Mehrwert ist zu stark."

PC Games: Habt ihr den Preis für Oculus Rift erwartet und vor allem: haltet ihr ihn für gerechtfertigt?
Klose: „Ganz überraschend kommt der Preis für uns nicht, aber ich hätte ihn ein wenig niedriger erwartet, so etwa bei 500 Euro. Immerhin handelt es sich um eine neue Technologie und sie ist einigermaßen komplex."


Jan Klose ist Creative Director bei Deck 13

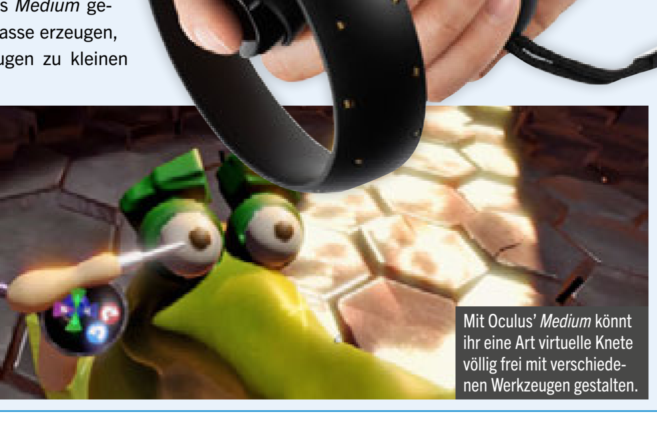
PC Games: Oculus Rift soll VR-Gaming endlich salonfähig machen. Aus eurer Sicht: Was bedeutet der hohe Preis nun für die Zukunft von VR?
Klose: „Auch neue Spielkonsolen starteten in der Vergangenheit manchmal mit recht hohen Preisen und haben sich trotzdem gut verkauft. Und auch eine High-End-Grafikkarte kann schnell ziemlich teuer werden. Unpraktisch ist aber vermutlich, dass man fürs Spielen mit Oculus Rift eine ebensolche Karte ebenfalls besitzen sollte, wenn man nicht will, dass einem von Performance-Einbrüchen speiübel wird. So gesehen ist fraglich, ob bereits Oculus Rift die Wohnzimmer der Welt erobern wird … oder erst die nächste Generation. Aber irgendwer muss eben den Anfang machen. Und VR wird nicht mehr aufzuhalten sein, dafür ist der Mehrwert zu stark. Bei den ersten, hässlichen, überteuerten und schweren Handys war es am Ende auch nicht anders."

PC Games: Haben sich eure Pläne rund um das Thema VR-Gaming durch den hohen Preis geändert?
Klose: „Oculus Rift ist ja nicht das einzige Gerät auf dem Markt. Wir arbeiten bei uns im Studio auch mit Geräten anderer Hersteller wie Sony und HTC. Jedes wird vermutlich irgendwo seine Nische finden. Ich bin nicht davon ausgegangen, dass die ersten Geräte zum Schleuderpreis zu haben sein werden. Von daher ändert das nichts an unserer Strategie."

OCULUS TOUCH: VR ZUM ANFASSEN

Obwohl Oculus Rift mit einem Xbox-One-Gamepad ausgeliefert wird, arbeiten die Entwickler auch noch an einem eigenen Eingabegerät: Mit Oculus Touch soll noch in diesem Jahr ein Set aus zwei kabellosen Controllern erscheinen, die eine noch intensivere VR-Erfahrung ermöglichen sollen. Beide Controller werden mit einer kleinen Schlaufe ums Handgelenk gesichert, ähnlich wie bei Nintendos Wiimote. Jedes der beiden Eingabegeräte verfügt über einen Analogstick, zwei Aktionstasten, einen Trigger und eine weitere Taste, die beispielweise die klassischen Start- oder Select-Buttons ersetzt. Die Touch-Controller sollen über ausgefeilte Sensoren verfügen, mit denen die Position der Hände im virtuellen Raum genau bestimmt werden kann. Passend zu Oculus Touch soll es auch eine Gestaltungssoftware namens *Medium* geben, mit der man virtuelle Knetmasse erzeugen, formen und mit allerlei Werkzeugen zu kleinen Kunstwerken formen kann.




Mit Oculus' *Medium* könnt ihr eine Art virtuelle Knete völlig frei mit verschiedenen Werkzeugen gestalten.

INTERVIEW MIT **JAN THEYSEN (KING ART)**

„Wir glauben 2016 nicht an einen durchschlagenden Erfolg für VR."

PC Games: Habt ihr den Preis für Oculus Rift erwartet und vor allem: haltet ihr ihn für gerechtfertigt?
Theysen: „Wir hatten eher mit $ 400-500 gerechnet, also ungefähr dem Einführungspreis einer Konsole. Uns hat vor allem gewundert, dass die Releaseversion so spürbar teurer ist als die vorherigen Development-Versionen. Ob ein günstigerer Preis tatsächlich nicht möglich ist oder ob die Ware verknappt werden soll (z.B. weil die Produktionskapazitäten nicht ausreichen), können wir nicht beurteilen."


Jan Theysen ist Creative Director bei King Art

PC Games: Oculus Rift soll VR-Gaming endlich salonfähig machen. Aus eurer Sicht: Was bedeutet der hohe Preis nun für die Zukunft von VR?
Theysen: „Der gefühlt hohe Preis macht es natürlich noch schwerer, VR zu den Massen zu bringen. Allerdings ist die Frage, ob ein etwas niedrigerer Preis daran viel geändert hätte. Möglicherweise kann sich VR bei uns Gaming-Nerds durchsetzen und eventuell schafft es irgendwann auch den Sprung in den Mainstream. Aber wenn, sprechen wir hier über einen Zeitraum von einigen Jahren und nicht über die erste (teure) Generation von VR-Brillen."

PC Games: Haben sich eure Pläne rund um das Thema VR-Gaming durch den hohen Preis geändert?
Theysen: „Wir finden das Thema spannend und haben ein wenig mit VR herumgespielt. Aber schon vor der Preiserhöhung hatten wir keine Pläne, früh in Sachen VR aktiv zu werden. Wir glauben, dass VR 2016 eine gewisse Welle machen wird, glauben aber nicht an einen durchschlagenden Erfolg."

PC Games: Welche Chancen räumt ihr der Konkurrenz (Playstation VR, HTC Vive, HoloLens) ein und mit welchen Preisen rechnet ihr für die Geräte?
Theysen: „Die größten Erfolgschancen räumen wir Sony ein, einfach weil das System in Kombination mit der PlayStation 4 die unkomplizierteste VR-Lösung darstellt. Preislich werden die Geräte ähnlich teuer sein, wenn sich der Rift-Preis tatsächlich durch die Produktionskosten ergibt. Wir glauben nicht, dass Sony oder einer der anderen Anbieter ihre Hardware stärker subventionieren werden als Oculus beziehungsweise Facebook die Rift."

„Schleppender Start ins neue Technik-Zeitalter."

FELIX SCHÜTZ

Keine Frage, das reine VR-Erlebnis mit Oculus Rift ist beeindruckend. Und von den Möglichkeiten eines HTC Vive möchte ich gar nicht erst anfangen – schaut das abgefahren aus! Ich habe darum wenig Zweifel, dass die Virtual-Reality-Ära tatsächlich endlich anbricht. Allerdings wird sie Zeit brauchen. Zeit und verdammt viel Geld. Und da liegt das Problem. Ich habe beides nicht im Überfluss. So schön die neuen VR-Brillen auch sein mögen, der Einstiegspreis von 700 Euro übersteigt mein Budget deutlich, vom nötigen High-End-PC mal ganz zu schweigen. Ich blättere ja gerne ein paar Hunderter für eine neue Konsole, einen tollen HD-Fernseher oder ein feines Smartphone hin – das sind nämlich alles Geräte, die ich regelmäßig und intensiv nutze, an denen ich jahrelang Freude habe. Eine VR-Brille dagegen ist zum jetzigen Zeitpunkt wenig mehr als ein feines Gimmick, eine fantastische Spielerei – ob ich die allerdings so oft nutzen mag, dass mir das gleich 700 Euro wert wäre, bezweifle ich stark. Und ich glaube, mit der Ansicht bin ich nicht allein. Bis VR wirklich in der Mitte ankommen kann, dürften ein paar ordentliche Preissenkungen nötig sein und natürlich spannendere Anwendungen als nur ein paar Kletter- und Weltallspiele. Der VR-Zug mag also vielleicht langsam einrollen – doch einen Grund, schon einzusteigen und die teure Fahrt mitzumachen, sehe ich derzeit nicht. Fragt mich 2018 noch mal!

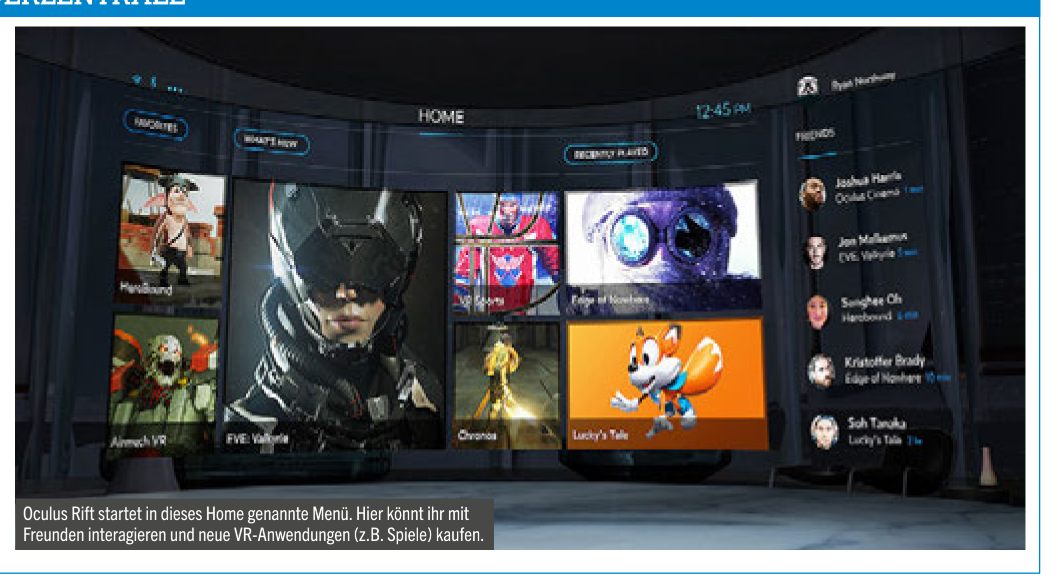
„Nix für Klaustrophobiker und Sparnaturen wie mich!"

STEFAN WEISS

Über das, was Virtual Reality in Sachen technischer Qualität aktuell schon zu leisten vermag, darüber kann ich nur staunen. Wenn ich dann noch über Feinheiten wie etwa die exakte Positionsberechnung in einem Raum beim HTC Vive lese, fühle ich mich der Holosuite eines *Star Trek*-Universums einen Schritt näher. Doch was meine rein praktischen Spielergewohnheiten anbelangt, stehe ich den übergestülpten Brillen eher skeptisch gegenüber. Eine kurze Zeit mal im virtuellen Cockpit einer Flugsimulation wie etwa bei *Elite: Dangerous* oder in *EVE: Valkyrie* herumzudüsen, das kann ich mir gut vorstellen. Doch durch enge Schlauchlevels schleichen, am Ende noch in einem Gruselspiel, da wird mir das „Mittendrin" dann doch zu viel. Wenn mich die Virtual Reality von der realen Umgebung zu intensiv und zu lange abschottet, dann überkommt mich der Drang, die Brille abzunehmen, um einen echten Bezugspunkt zu haben. Und für lediglich kurzzeitige Abtauchmomente ist mir die ganze Angelegenheit dann doch noch zu teuer. Ich lasse daher meinen Geldbeutel erst mal noch stecken und warte ab, wie sich der VR-Markt weiter entwickelt. Ich hoffe dabei auch auf besseren Tragekomfort, denn mir ist das Ganze immer noch zu viel „Zusatzgedöns", das ich für ein VR-Erlebnis auf dem Kopf tragen beziehungsweise in den Händen halten muss.

OCULUS HOME: DIE STEUERZENTRALE

Auf einer Presse-Veranstaltung im Juni 2015 wurde Oculus Home zum ersten Mal präsentiert. Dabei handelt es sich um eine Online-Plattform, die in vielerlei Hinsicht Valves Steam ähnelt. Allerdings wird man sie komplett mit aufgesetzter VR-Brille bedienen können, das virtuelle Menü wird dreidimensional auf beiden OLED-Displays dargestellt. Es soll aber auch eine angepasste Home-Version geben, die mit normalen Monitoren kompatibel sein wird. Oculus Home ist zugleich Spiele-Bibliothek und soziales Netzwerk – hier sollen sich die Spieler mit Freunden austauschen oder auf einem Markplatz nach neuen VR-Spielen und Anwendungen umsehen können. Kostenlose Demos und kurze VR-Szenen sollen dem Nutzer bei der Kaufentscheidung helfen.



Oculus Rift startet in dieses Home genannte Menü. Hier könnt ihr mit Freunden interagieren und neue VR-Anwendungen (z.B. Spiele) kaufen.

LIEFERUMFANG: DAS STECKT IM OCULUS-PAKET

Deutsche Käufer müssen inklusive Steuern und Versand rund 740 Euro für Oculus Rift hinblättern. Im Lieferumfang ist aber nicht nur die VR-Brille enthalten, sondern auch ein kabelloses Xbox-One-Gamepad, das hierzulande knapp 45 Euro kostet. Dazu erhalten alle Käufer das exklusive VR-Spiel *Lucky's Tale*, ein fröhliches Jump & Run, in dem ihr mit einem kleinen Fuchs durch eine knallbunte, grafisch aber eher schlicht präsentierte Märchenwelt flitzt. Wer die Rift-Brille vorbestellt, darf sich außerdem über eine Gratis-Version von *EVE: Valkyrie* freuen. Neben den nötigen Kabeln befindet sich außerdem ein spezieller Sensor in der Schachtel, mit dem die Bewegungen des Spielers erfasst werden. Hinzu kommt noch die Oculus Remote, eine kleine und bewusst simpel aufgebaute Fernbedienung, mit der sich beispielweise die Lautstärke regeln oder das Oculus-Home-Menü bedienen lässt.



HOHE HARDWAREANFORDERUNGEN

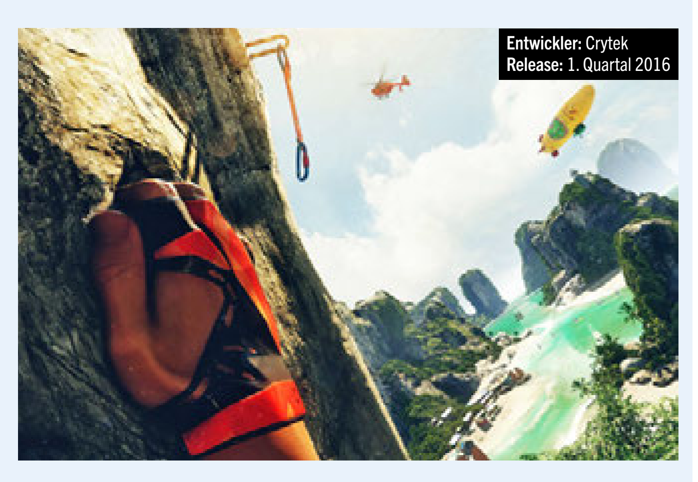


Da Oculus Rift in der nativen Auflösung von 2.160 x 1.200 Pixeln arbeitet und für einen überzeugenden VR-Effekt hohe Frameraten (bis zu 90 fps) nötig sind, empfehlen die Entwickler einen kräftigen PC, der wenigstens eine Intel-i5-4590-CPU und 8 GB RAM auf die Waage bringt. Dazu rät Oculus VR mindestens zu einer Nvidia GTX 970 oder AMD R9 290, wobei es hier stark auf das Spiel ankommen wird. Für *Elite Dangerous* dürfte beispielweise eher eine GTX 980 fällig sein, sofern man nicht die Grafikdetails empfindlich reduzieren will. Laut Nvidia ist für VR bis zu sieben Mal mehr Leistung nötig wie für gewöhnliche Spiele und 3D-Apps. An Betriebssystemen wird mindestens Windows 7 SP1 64 Bit benötigt. Auffällig ist der Bedarf nach Anschlüssen: Oculus Rift verlangt nach gleich drei USB-3.0-Ports sowie einem USB-2.0-Port. Passend zum Launch von Oculus Rift soll es auch auf VR-Leistung optimierte Komplett-PCs geben, die mit einem Oculus-Ready-Logo (siehe rechts oben) versehen sind. Auch Nvidia hat einige Grafikkarten (GTX 970 bis Titan), die stark genug für VR-Gaming sind, mit einem entsprechenden Logo markiert. Damit der Käufer aber sicherstellen kann, dass sein PC auch wirklich fit genug ist für Oculus Rift, haben die Entwickler ein Analyse-Tool veröffentlicht. Ihr findet das kleine Programm auf der offiziellen Website http://oculus.us/compat-tool.

SPIELE FÜR OCULUS RIFT

Bis Ende 2016 sollen mehr als 100 Spiele mit Oculus-Rift-Support erhältlich sein.

The Climb



Entwickler: Crytek
Release: 1. Quartal 2016

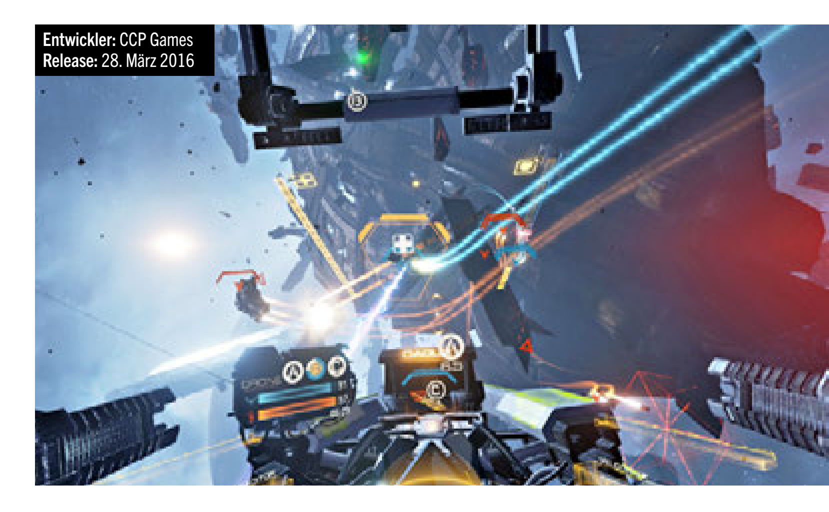
Niemals würden wir freiwillig eine Felswand Hunderte Meter über dem Erdboden erklimmen. Für Schisser wie uns, deren Angst immer das entscheidende Stück größer ist als die Abenteuerlust, kommen VR-Titel wie Cryteks neues Kletterspiel gerade recht: *The Climb* lässt uns verschiedene knifflige Felswände bezwingen, die auf einer nicht erkundbaren Insel stehen. Andere Aufgaben, etwa Kämpfe oder Rätsel? Fehlanzeige! Beim Anspielen überraschte uns *The Climb* trotzdem mit einer so hohen Immersion, dass es uns anfangs Überwindung kostete, zu einem entfernten Haltegriff zu springen oder an eine gegenüberliegende Wand zu hechten. Trotz größter Bemühung sind gelegentliche Abstürze unvermeidlich, sie erzeugen ein faszinierendes Gefühl der Schwerelosigkeit – verbunden mit panischen Ausrufen. Damit das aber nicht so oft passiert, versuchen wir mittels Headset möglichst genau auf einen Griff zu zielen. Per linkem oder rechtem Trigger am Gamepad (*The Climb* soll später auch Oculus Touch unterstützen) lösen wir eine Greifaktion aus. Eine Anzeige signalisiert, wenn sich zu viel Schweiß in den Handflächen gebildet hat und wir die Greifer mit Magnesia einreiben müssen. Ein simples Konzept, das aber funktioniert: Während unserer halbstündigen Kletter-Session gerieten wir in einen regelrechten Flow, der Anspruch stieg, das Klettern fühlte sich „echt" an. Ob das intensive Erlebnis aber auch über längere Zeit motivieren kann, muss sich noch zeigen.

KLEINE TERMINLISTE

Spiel	Release
Adr1ft	28. März 2016
Bullet Train	2016
The Witness	Januar 2016
Dirt Rally	Erhältlich
Edge of Nowhere	Nicht bekannt
Elite: Dangerous	Erhältlich
Euro Truck Sim. 2	Erhältlich
EVE: Valkyrie	28. März 2016
Kingdom Come	2016
Lucky's Tale	28. März 2016
Minecraft VR	2016
P.O.L.L.E.N.	2016
Rock Band VR	2016
Star Citizen	2016
Superhot	2016
Team Fortress 2	Erhältlich
The Climb	1. Quartal 2016
Unreal Tournament	Nicht bekannt

EVE Valkyrie

Angesiedelt im *EVE Online*-Universum, begeben wir uns in *EVE Valkyrie* in verschiedenen Spielmodi in rasante Mehrspielerschlachten im luftleeren Raum. An Spielvarianten sollen im fertigen Spiel bekannte Mehrspieler-Klassiker wie Team Deathmatch oder eine Weltraum-Version von Eroberung anwählbar sein, ebenso neue, noch nicht näher definierte Modi. Spielerisch kommt das Spektakel vergleichsweise simpel, aber umso unterhaltsamer daher: Unser Raumschiff fliegt automatisch geradeaus, wir können aber die Geschwindigkeit und die Richtung bestimmen – nur anhalten können wir nicht. Ausgestattet mit Maschinengewehr und Raketen, zeigen wir unseren Mitspielern, was eine interstellare Harke ist. Während wir das Maschinengewehr klassisch benutzen, ist für die Explosiv-Wumme ein etwas interessanterer Kniff notwendig: Per Kopfbewegung visieren wir Feinde an und müssen diese Position lange genug halten, bis die Rakete „gelockt" ist und anschließend zielgerichtet auf das zu zerstörende Schiff losfliegt. Ungewöhnlich, aber überraschend intuitiv! Aus gutem Grund einer der spannendsten VR-Titel, den Vorbesteller von Oculus Rift übrigens gratis erhalten.



Entwickler: CCP Games
Release: 28. März 2016



Entwickler: Frontier Development
Release: Bereits erhältlich

Elite: Dangerous

Entwickler Frontier Developments unterstützt bei seiner Weltraumsimulation *Elite: Dangerous* schon seit dem Release des Spiels den Einsatz von VR-Geräten. Mit einem Oculus-Devkit 2 haben wir im Test zum Spiel etliche Flüge mit VR-Brille absolviert. Und das Gefühl dabei? Erst mal großartig: Sich beim Flug durch den Weltraum im virtuellen Cockpit des eigenen Raumschiffs per Kopfbewegung frei umschauen zu können, das sorgt zunächst für eine tolle Immersion. So lassen sich etwa vorbeirauschende Gegner prima nachverfolgen. Blickt man an sich herab, sieht man seinen virtuellen Pilotenkörper, dessen Hände an Joystick und Schubregler agieren. Das passt hervorragend zum Spielerlebnis, wenn man selber mit entsprechender Ausrüstung spielt, beispielsweise mit einem HOTAS-System. Aber dieses Mittendringefühl bricht dann zusammen, wenn man nachschauen will, welche Finger gerade auf welcher Taste liegen, oder gar, wenn man die Tastatur zu Hilfe nehmen muss. Dann wird die VR-Gaukelei schnell lästig und störend. Auch die Bedienung der Menüs im Spiel hat uns mit VR-Brille nicht so recht überzeugt, insbesondere im Handels- oder Ausrüstungbildschirm störte es eher.

„Für hochwertige Hardware muss man eben bezahlen."

PC Games: Hast du den Preis für Oculus Rift erwartet und vor allem: hältst du ihn für gerechtfertigt?
Blaho: „Der Preis ist keine große Überraschung. Für hochwertige Hardware und deren Entwicklung muss man eben bezahlen. Die Leute haben sich an die geringen Kosten der Entwicklerversionen gewöhnt. Diese unterscheiden sich jedoch drastisch von der finalen Qualität, den Spezifikationen und dem Zubehör sowie den Spielen. Auch die zugehörige Software (Bedienungen und Datenbanken) hat sich enorm gebessert. Die Entwicklerversionen sollten ursprünglich nur für Entwickler und Early Adopter zur Verfügung stehen. Dies ist nun vorbei. Nun kommen echte Kunden und Nutzer, die anspruchsvoller sind."

PC Games: Oculus Rift soll VR-Gaming endlich salonfähig machen. Aus eurer Sicht: Was bedeutet der hohe Preis nun für die Zukunft von VR?
Blaho: „Viele Firmen der ‚Konsumelektronik' werden den Markt im Nu mit schlechten VR-Brillen überfluten, falls es genügend Software geben wird. Jedoch das finale Erlebnis der VR hängt stark von der Qualität der Hardware ab und dadurch ist es sehr leicht, das Erlebnis zu zerstören, zum Beispiel durch billige und qualitativ minderwertige Displays, die Beleuchtung der Augen, geringe Auflösungen oder hohe Reaktionszeiten. Schwere Helme oder schlechte Materialien können problematisch für Brillen- oder Kontaktlinsenträger sein, Licht kann von außen in die Hardware scheinen, Nackenschmerzen könnten auftreten, unangenehme Gerüche oder vermehrter Schweißausstoß könnten nerven. Die Hardware und Software könnten schlecht aufeinander abgestimmt sein und somit die Neigungswinkel schlecht oder zu langsam berechnen, was wiederum Unwohlsein hervorrufen könnte. Für eine wirklich gute VR-Lösung muss man folglich enorm erfahrene Hardware- und Software-Entwickler haben, die sich dann ihre Gedanken zum finalen Produkt machen müssen. Eben das kann in diesem Moment aber einfach nicht kostengünstig stattfinden. Tatsächlich unterhalten wir uns bei VR sowieso meistens nur über die mobile Version. Wer es wirklich ernst meint, der muss seinen Geldbeutel auf einen geeigneten, starken Computer vorbereiten. Erst dieser wird die wirklich wahre VR-Erfahrung ermöglichen."


Tomáš Blaho ist Lead Programmer bei Warhorse

PC Games: Haben sich eure Pläne rund um das Thema VR-Gaming durch den hohen Preis geändert?
Blaho: „Auf keinen Fall. Wie bereits erwähnt, habe ich den hohen Preis erwartet. Für uns ändert sich aber ohnehin nichts. Zwar funktioniert *Kingdom Come: Deliverance* mit der Oculus Rift, da die CryEngine diese unterstützt, jedoch werden wir nicht die Zeit finden, das Spiel dahingehend zu optimieren – um beispielsweise die Motion Sickness zu minimieren. Ausschließen möchte ich es aber auch nicht. Wer die Brille jedoch besitzen wird, wird auch die Möglichkeiten haben, Böhmen im Jahr 1403 zu erkunden."

PC Games: Welche Chancen räumt ihr der Konkurrenz (Playstation VR, HTC Vive, HoloLens) ein und mit welchen Preisen rechnet ihr für die Geräte?
Blaho: „Vive sehe ich als großen Konkurrenten. Es bringt seine ganz eigenen Ansätze für Probleme, mit denen die Oculus zu kämpfen hat. Noch sind wir aber in der Phase, in der auf dem Markt noch immer qualitativ hochwertige Software fehlt und damit eben auch ein triftiger Grund, wieso der Verbraucher sich eine VR-Lösung zulegen sollte. Die VR-Entwickler arbeiten zurzeit alle mehr oder weniger zusammen, da sie dem Markt ihre Daseinsberechtigung erläutern müssen. Gleichzeitig versuchen sie uns Spiele- und Softwareentwicklern beizubringen, wie wir die Mägen unserer Spieler/Nutzer schonen können, falls wir VR unterstützen möchten."

AUSBLICK: DIE KONKURRENZ

Der Markt schläft nicht: Drei Mitbewerber mischen im kommenden VR-Zirkus kräftig mit.

HTC Vive / Steam VR

Das VR-System wird von HTC in Zusammenarbeit mit Valve entwickelt. Hier ist neben Sensoren und Messgeräten auch eine Frontkamera verbaut, dank der reale Objekte in die Simulation integriert werden können. Die Auflösung pro Auge beträgt 1.200 x 1.080 Pixel. Zum Lieferumfang gehören zwei kabellose Controller, an denen die Touchpads des Steam Controllers installiert sind. Der Clou sind aber die zwei enthaltenen Basisstationen, die man in gegenüberliegenden Raumecken aufstellen muss – mit ihnen ermittelt Vive millimetergenau die Position des Spielers, der dann frei in der VR-Simulation herumspazieren kann. HTC Vive ist ab 29. Februar vorbestellbar, ausgeliefert wird im April 2016. Preis: unbekannt.



Playstation VR

Sonys VR-Brille erscheint exklusiv für die Playstation-4-Konsole. Die anfangs unter dem Codenamen „Project Morpheus" bekannt gewordene Brille wirkt auf den ersten Blick wie der kleine Bruder von Oculus Rift. Playstation VR setzt auf ein 5,7 Zoll großes OLED-Display mit breitem Sichtfeld und einer Auflösung von 1.920 x 1.080 Pixeln (960 x 1.080 pro Auge) bei bis zu 120 fps, die Latenz soll unter 18 ms liegen. Für Eingaben kommen das PS4-Gamepad oder die Move-Controller zum Einsatz. Beim Anspielen auf Sonys Hausmesse PSX 2015 machte die Brille eine gute Figur, auch wenn die Spiele grafisch etwas veraltet wirkten. Die VR-Berechnung scheint die Hardware der PS4 doch merklich zu beanspruchen. Playstation VR soll noch in diesem Jahr erscheinen, der Preis soll sich gerüchteweise auf dem Niveau einer neuen Konsole bewegen.

Microsoft Hololens

Anders als Oculus Rift, HTC Vive und Playstation VR ist Microsofts Hololens keine klassische Virtual-Reality-Brille, sondern zählt zu den Augmented-Reality-Geräten. Mit Hololens lassen sich 3D-Objekte direkt in die reale Umgebung einblenden, mit denen der Anwender dann per Gesten, Sprache, Kopfbewegungen oder Tasteneingaben interagieren kann. Da man nicht in einem virtuellen Raum ist, sondern durch die transparenten Bildschirme der Brille hindurchsieht, sind die Anwendungsbereiche vielfältig: Beispielsweise soll man sich mitten im Raum einen virtuellen Fernseher einblenden können. Ein Termin oder gar ein finaler Verkaufspreis stehen für Hololens noch nicht fest, im ersten Quartal 2016 sollen in den USA und Kanada aber erste Entwicklerversionen verkauft werden – für stolze 3.000 US-Dollar pro Stück.



Sind sie nicht wunderschön? Die Truppen der Pflanzen haben sich extra für *Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2* in Schale geschmissen. Derartige Kostüme schaltet man über Karten-Packs frei.

Genre: Action
Entwickler: Pop Cap HD
Publisher: Electronic Arts
Erscheinungsdatum: 25.02.2015

Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2

Jetzt ist der Multiplayer dran: Wie schlagen sich „Krautangriff", „Gärten und Friedhöfe" und Co. im Praxis-Check? Wir haben die Inhalte der Beta ausführlich angespielt!

Von: Olaf Bleich

Kaum jemand hatte geglaubt, dass aus einem einfachen Tower-Defense-Spiel für unterwegs ein wirklich guter Multiplayer-Shooter werden könnte. 2014 straften Pop Cap Vancouver und Electronic Arts allerdings Kritiker Lügen und präsentierten mit *Plants vs. Zombies: Garden Warfare* eine witzige Comic-Ballerei. Die größte Schwachstelle des Erstlingswerks war allerdings der Umfang: Zu wenige Spielmodi und fehlende Einzelspielerinhalte sorgten dafür, dass *Garden Warfare* eher ein Pausenfüller als ein Dauerbrenner war.

Für den Nachfolger hat sich Pop Cap Vancouver allerdings Großes vorgenommen. Neben dem bereits in der vergangenen Ausgabe beleuchteten Hinterhof-Kampfplatz und frischen Offline-Optionen legt man auch im Multiplayer-Sektor mächtig nach. Dass dabei das Spielgefühl weiterhin sehr stark an das Erstlingswerk erinnert, stört angesichts der launigen Schlachten kaum.

Das etwas andere *Battlefield*

Maximales Chaos entsteht zweifellos bei den beiden großen Spielmodi „Krautangriff" und „Gärten und Friedhöfe" für bis zu 24 Spieler. Das Prinzip beider Varianten ist nahezu identisch: Im „Krautangriff" befinden sich die Zombies in der Defensive und müssen nacheinander bis zu fünf Flaggenpunkte gegen Attacken des Grünzeugs halten. In „Gärten und Friedhöfe" sind die Pflanzen in der Verteidigung und versuchen, die Heerscharen der Untoten abzuwehren.

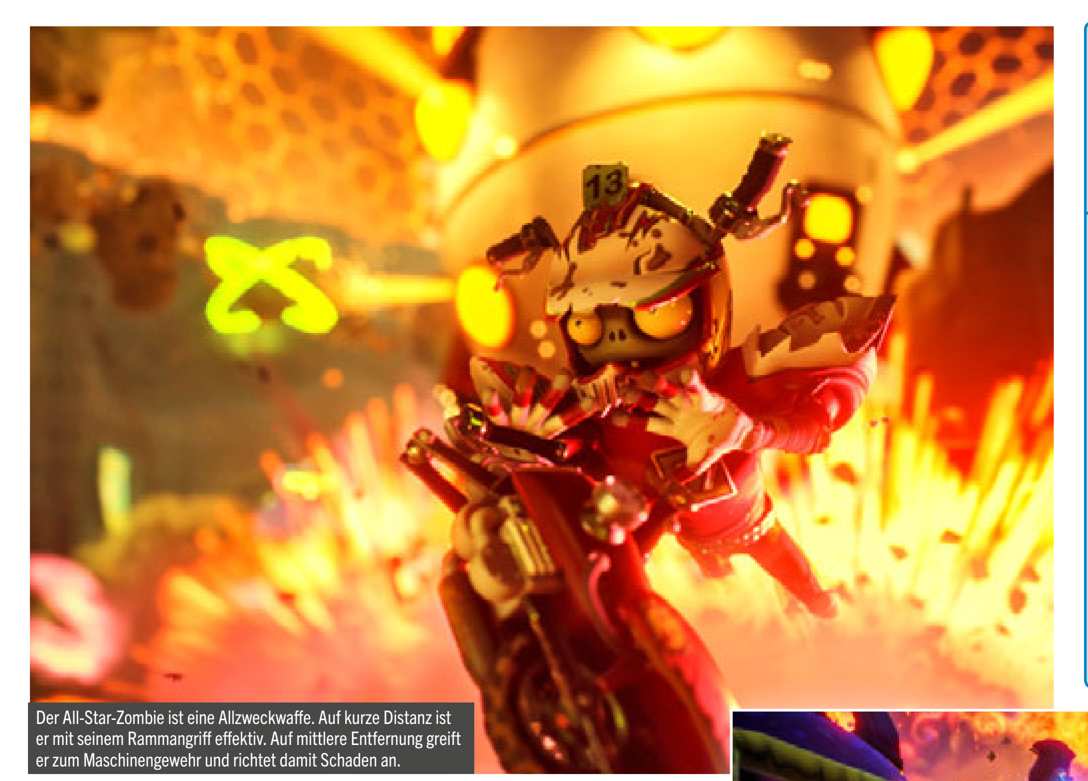
Diese Grundidee ist bereits aus dem Vorgänger bekannt, wird aber im zweiten Teil noch eine Spur konsequenter und wilder umgesetzt. Gerade „Gärten und Friedhöfe" schleust uns wie durch einen riesigen Shooter-Vergnügungspark voller unterschiedlicher Szenarien. So startet die Runde beispielsweise auf einem Vorplatz mit allerlei bunten Buden, wechselt dann ins Dinoland mit Vulkanen und endet schließlich im alten Ägypten. Diese Vielfalt sorgt auch spielerisch für Abwechslung. In den Pyramiden beispielsweise befindet sich der Flaggenpunkt inmitten einer Ruine, umringt von Eingängen. Das Verteidigen erfordert hier eine Menge Teamwork und das clevere Platzieren von Helfer-Pflanzen in den umliegenden Blumentöpfen.

Zum Mond und wieder zurück

In dem für „Gärten und Friedhöfe" präsentierten Areal „Moon Base Z" wiederum spielen die veränderten Umgebungseinflüsse eine nicht unerhebliche Rolle. Schauplatz dieser Karte ist nämlich eine Mondbasis



Chaos pur: *Garden Warfare 2* spielt sich freier und einen Tick schneller als der Vorgänger. Durch neue Einheiten gibt es auch mehr Abwechslung.



Der All-Star-Zombie ist eine Allzweckwaffe. Auf kurze Distanz ist er mit seinem Rammangriff effektiv. Auf mittlere Entfernung greift er zum Maschinengewehr und richtet damit Schaden an.

OLAF MEINT

„Willkommen im bunten Grind-Park!“

Danke, *Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2*! Danke für die Angst vor attackierenden Papageien. Aber eigentlich kann ich mich nicht beschweren. Denn die Multiplayer-Partien von Pop Cap Vancouvers Comic-Shooter haben wieder richtig Laune gemacht. Natürlich ist das Spielgefühl nahezu identisch, aber die Erweiterungen und die liebevoll aufbereiteten Karten fesseln mich trotzdem an den Bildschirm. Vielleicht werde ich *Garden Warfare 2* nicht stunden- oder nächtelang spielen. Aber für ein paar Runden zwischendurch oder für die kurzweilige Bespaßung mit Online-Freunden werde ich den Comic-Shooter ganz sicher immer wieder starten.

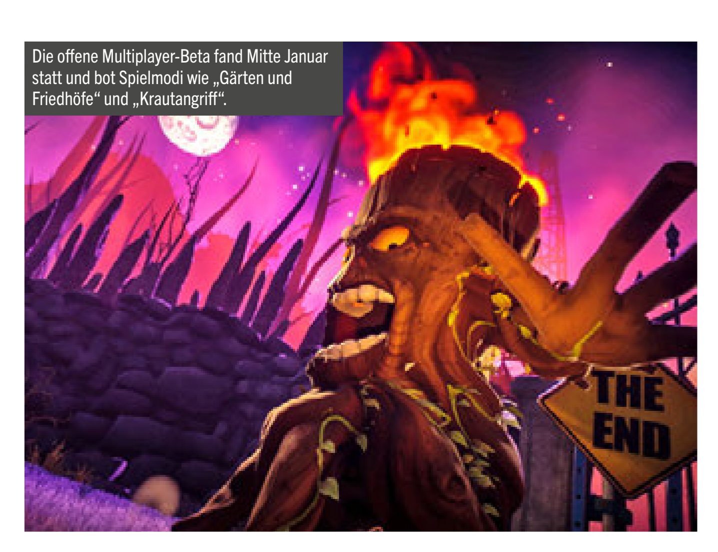
und diese beinhaltet beispielsweise eine versteckte Kristallmine und einige Außenabschnitte mit geringer Gravitation. Hier springen die Einheiten ein ganzes Stück weiter, bewegen sich aber auch einen Tick langsamer. Gerade die längere Flugphase bei Sprüngen sorgt hier immer wieder für merkwürdig-lustige Luftschlachten und frische Angriffsmöglichkeiten.

Was bereits in der gezeigten Beta-Fassung auffällt: Einzelkämpfer haben zwar in *Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2* ihren Spaß, Teamplayer haben es aber gerade in „Krautangriff“ und „Gärten und Friedhöfe“ leichter. Kombinieren wir beispielsweise die Heilfertigkeiten der Sonnenblume mit der Angriffskraft der Power-Orange Citron, so erhalten wir ein dynamisches Duo mit enormer Feuerkraft. Der einzige Störfaktor waren Kapitän Totbart und sein Papagei. Dadurch, dass sich *Plants vs. Zombies* bislang nur auf Bodeneinheiten konzentrierte, sind die plötzlichen Luftangriffe eine enorme Umstellung. Noch dazu ist der Papagei vergleichsweise klein und innerhalb der bunten Level-Architektur oftmals nur schwer zu entdecken. Man muss abwarten, ob Pop Cap Vancouver beispielsweise die verfügbare Flugdauer noch reduziert, um dem Flattermann die Wirkung zu nehmen.

Die alte Sammelleidenschaft

Als Belohnung gibt es im Anschluss an die Runden neben Erfahrungspunkten auch wieder Münzen, die wir in Karten-Packs investieren können. Darin enthalten sind beispielsweise Individualisierungsgegenstände für Einheiten oder Computer-Helfer, die wir im laufenden Spiel entweder in Blumentöpfen bzw. Mini-Gräbern pflanzen oder herbeirufen können. Letztlich bezieht *Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2* seine Motivation aus dem stetigen Aufbauen und Verschönern der eigenen Truppen. Schließlich soll jeder sehen, wie viel Zeit wir bereits in das Spiel versenkt haben.

Verhärtete Front: Das verschneite Dorf des „Vanquish“-Modus ist eine typische Team-Deathmatch-Karte. Die Stadt wurde entlang des Flusses gespiegelt und so finden die meisten Kämpfe auf der zentral gelegenen Brücke statt.



Die offene Multiplayer-Beta fand Mitte Januar statt und bot Spielmodi wie „Gärten und Friedhöfe“ und „Krautangriff“.

Gnome, Schnee und ein Mixer

„Gärten und Friedhöfe“ und „Krautangriff“ sind sicherlich das Fleisch des Mehrspielermodus – vergleichbar mit „Kampfläufer-Angriff“ aus *Star Wars: Battlefront*. Allerdings bietet das Spiel auch einige altbekannte Optionen wie beispielsweise „Gnom-Bombe“. Hier müssen Teams einen Gartenzwerg zunächst finden und anschließend an einem Zielort platzieren und zünden. In dieser Spielart ist Teamwork ebenfalls Trumpf. Schließlich ist der Bombenträger für jeden erkennbar und ist somit Freiwild für Abschüsse. „Vanquish“ dagegen ist eine klassische Team-Deathmatch-Variante. Die vorgestellte Karte spielt in einem durch einen Fluss geteilten Dorf. Auf der über das Wasser führenden Brücke wurden Barrikaden platziert, sodass sich hier schnelle Feuergefechte entwickelten und Scharfschützen nicht zu leichtes Spiel hatten. In „Vanquish Confirmed“ ergab es zudem Sinn, nicht sofort mit einem neuen Charakter zu respawnen. Stattdessen schonten wir immer wieder unser Ticket-Konto und warteten zehn Sekunden ab, ob uns nicht vielleicht noch ein Kollege wieder auf die Beine hilft.

Gerade die kleineren Spielarten wie „Vanquish“, „Gnom-Bombe“ oder das aus dem Vorgänger als DLC verfügbare „Suburbination“ profitieren vom Mixed-Mode. Dieser stellt nämlich verschiedene Modi zu einer Art Playlist zusammen, die dann Stück für Stück abgearbeitet werden kann. Das sorgt (hoffentlich) für volle Server in allen Optionen und nicht nur bei „Gärten und Friedhöfe“ und „Krautangriff“. ❑



The Division

The Division basiert auf einer Weltuntergangssimulation namens „Dark Winter" – das Spiel zeigt, wie die Menschheit tatsächlich abgeschnitten hätte. Autsch!

Von: Nico Balletta

Lange war es still um *Tom Clancy's The Division*, bis Ubisoft zum offiziellen Hands-on lud. Ob der Titel hält, was er verspricht?

DAS GAB'S ZU SEHEN

Beim Hands-on in Malmö durften wir in 3er-Teams (zwei Redakteure und je ein Mitarbeiter) auf der Xbox One durch die Straßen des fiktiven New York ziehen. Die ersten zwei Stunden spielten wir mit Charakteren ab Stufe 4 und absolvierten unter anderem die Missionen zur Freischaltung der verschiedenen Flügel unserer Basis und erledigten diverse Nebenziele. Für die letzte Stunde wechselten wir auf Stufe-20-Charaktere mit hochwertiger Ausrüstung und versuchten unser Glück in einer hochstufigen Mission inklusive knackigem Bosskampf. Alle Bilder in dieser Vorschau wurden uns von Ubisoft zur Verfügung gestellt und nicht von uns angefertigt.

Man stelle sich vor, irgendein Spaßvogel entwickle einen Virus. Einen besonders aggressiven und obendrein echt resistenten. Nur um ihn anschließend auf die Welt loszulassen und damit Millionen von Menschenleben auszulöschen. Unwahrscheinlich, nicht wahr? Biologische Kriegsführung … wo kämen wir denn da hin!? Das Ganze ist sogar so unwahrscheinlich, dass die Amerikaner im Jahre 2001 tatsächlich ein Programm namens „Dark Winter" durchspielten, das exakt diesen Fall, also den einer echten Pandemie, simulieren sollte. Das Ergebnis? Wir wären total am Ende!

Basiert auf wahren Begebenheiten

Was sich anhört wie der abgedroschene Plot eines zweitklassigen B-Movie-Streifens mit Seuchen-Zombie-Story, wäre also leider harte Realität. Natürlich gab es keine Pandemie. Aber was, wenn ein solcher der Ernstfall eingetreten wäre? Hätte der sogenannte „Worst Case" tatsächlich für eine weltweite Kastastrophe gesorgt? An exakt dieser Stelle setzt *Tom Clancy's The Division* ein.

Eine Seuche, die sich unter anderem auf Banknoten über weite Teile der Erde verbreiten konnte, forderte ihren Tribut und löschte die Population ganzer Metropolen aus. Wie das aussehen könnte, zeigt Ubisofts fiktives New York: Die Infrastruktur brach komplett zusammen. Geplünderte Geschäfte, zurückgelassene Autos, Leichensäcke und vom Leid gezeichnete Zivilisten prägen das Bild der verwüsteten Straßenzüge. Öffentliche Einrichtungen wie Sportstadien wurden zunächst zu behelfsmäßigen Krankenhäusern umgebaut, nur um schlussendlich von Plünderern und anderen Kriminellen überrannt zu werden und als überdimensionale Leichenhäuser zu enden. Einige Winkel innerhalb der Stadt sind noch immer derart hochgradig verseucht, dass an einen Besuch ohne adäquate Schutzausrüstung nicht ansatzweise zu denken ist. Und wer nicht vom Virus dahingerafft wird, findet sein Ende womöglich durch die Hand eines der vielen Plünderer, darunter die schwer bewaffneten „Riker" oder die Cleaner, die die Stadt mit Flammenwerfern „reinigen".

Dass Überlebende in derartigen Extremsituationen nur selten an einem Strang ziehen, wissen wir ja dank Hits wie *The Walking Dead* oder Survival-Spielen wie *DayZ* oder *H1Z1* inzwischen zur Genüge. Glücklicherweise gibt es uns, die Spieler, die als Agenten für Recht, Ordnung und ein klein wenig Hoffnung sorgen.

Endlich selbst Hand anlegen

Nun warf Ubisoft während der vergangenen Monate ja nicht gerade mit neuem Material, etwa frischen Spielszenen, um sich … und dann noch Gerüchte (!), die besagten, dass sich das bereits in der Alpha Gespielte angeblich in einem desaströsen Zustand befinden soll. Umso hibbeliger waren wir, als Ubisoft zum offiziellen Anspiel-Dinér nach Malmö lud: Endlich selbst reinzocken, endlich eine eigene Meinung bilden! Satte drei Stunden Singleplayer-Inhalte standen auf der Speisekarte. Getafelt wurde in 3er-Grüppchen, bestehend aus je zwei Redakteuren und einem Mitglied des Entwicklerteams. Dabei schossen wir uns die ersten beiden Stunden auf Stufe 4 durch die verwüstete Großstadt, machten erste Erfahrungen mit Steuerung und Deckungs- sowie Skill-, Talent-, Mod- und Beute-System. Die letzten 60 Minuten wiederum steuerten wir einen auf Level 20 gehievten Recken und machten unter anderem einen Abstecher in die bereits aus Videos bekannte „Dark Zone" – das PvP-Gebiet im Herzen der einstigen Metropole.

Doch bevor wir euch nun unsere ersten Eindrücke schildern, eine Sache vorneweg: Gemessen am tatsächlichen Umfang waren



Mitunter gibt es in jeder Straße Schießereien – dadurch wirkt die Spielwelt oftmals unfreiwillig überladen. Spaß macht das Geballer aber allemal!

KÜNSTLICHE DUMMHEIT?!
Genre-Neulinge werden sich womöglich wundern: Oftmals laufen (vor allem schwer gepanzerte) Feinde schnurstracks an euch vorbei, obwohl ihr ihnen mitten ins Gesicht schießt. Das liegt dann aber nicht an der KI, sondern an der RPG-typischen Aggro-Mechanik. Sieht doof aus, gehört aber so.

AUS DEM SCHUTZ DER DECKUNG
Wer ungeschützt kämpft, geht schneller zu Boden als er „Pandemie!" schreien kann. Zum Glück dient jedes, wirklich jedes Hindernis in den Straßen New Yorks und innerhalb der Einrichtungen als Deckung.

AKTIVE FÄHIGKEITEN UND MODS
Je nach Skill-Baum – Medical, Tech oder (im Bild) Security – stehen euch zusätzliche Gadgets zur Verfügung, beispielsweise eine frei platzierbare Panzerplatte. Derartige Skills dürft ihr, abhängig vom Level, weiter modifizieren. Die Mobile Deckung im Bild ist beispielsweise mit einem Geschütz ausgestattet, kann dahinter Schutz suchende Spieler aber wahlweise auch stärken.

drei Stunden Spielzeit nicht annähernd genug, um Faktoren wie den gerade für „Open-World-Multiplayer-RPGs" essenziellen Langzeitspielspaß realistisch beurteilen zu können. Auch fehlten Elemente wie beispielsweise das Handwerkssystem noch komplett. Gespielt haben wir einige Hauptmissionen sowie zahlreiche Nebenzielen und Zufallsbegegnungen auf den Straßen der Stadt. Und bisher zeichnet sich Folgendes ab: Die technisch-optische Messlatte wird *The Division* nicht neu definieren. In Sachen Spielspaß jedoch hat der Titel das Zeug, ein echter RPG-Hit für Shooter-Fans zu werden … aber auch das Potenzial, genau wie viele „Kollegen" des MMORPG-Genres sang- und klanglos in der Versenkung zu verschwinden. Aber genug Vorgeplänkel, ab ins Geschehen!

Aller Anfang ist … nonlinear

Im Anschluss an die vergleichsweise übersichtliche Charaktererstellung starteten wir in ein Beta-eigenes Kurztutorial, das uns die grundlegende Steuerung näherbrachte: Gezielt und geschossen wird wie üblich mit den hinteren Schultertasten, nachgeladen mit X. Zum Sprinten drücken wir auf den linken, für einen Wangenstreichler mit dem Gewehrkolben auf den rechten Stick. Ein Klick auf die Y-Taste wiederum lässt unseren Agenten zur Sekundärwaffe wechseln, halten wir den Y-Button gedrückt, greifen wir zur zweiten Primärwumme. Mit der rechten Digitaltaste bringen wir die Gesundheit unseres Agenten mit einem Medipack (falls vorhanden) auf Vordermann, mit der linken Taste des Steuerkreuzes hingegen schnappen wir uns eine Granate, visieren ein Fleckchen an und schmeißen unseren Widersachern den Sprengkörper vor die Füße – perfekt, um Gegner hinter Barrikaden auszuräuchern oder ins Freie zu treiben. Sind wir selbst das Ziel einer Granate, retten wir uns mit einem schicken Hechter aus der Detonationszone. Besonderes Augenmerk hingegen liegt auf dem Deckungssystem. Das Prinzip dahinter dürfte dem Großteil aller Spieler zwar bekannt sein, Ubisofts Endzeitspektakel legt jedoch besonders großen Wert darauf und macht es entsprechend zum Kernelement eines jeden Feuergefechts. Mit einem Druck auf die A-Taste schmiegt ihr euch an so ziemlich jedes herumstehende Objekt an, um dahinter Schutz zu suchen und wahlweise mit Waffe im Anschlag oder blind aus der Deckung auf gegnerische Schützen zu feuern. Visiert ihr dann ein anderes Hindernis an und haltet die A-Taste bis zur Ankunft gedrückt, läuft euer Charakter geduckt bis an sein neues Ziel und springt, wenn es der Weg verlangt, dabei auch selbstständig über Hindernisse. Gerade im Gruppenspiel erlaubt euch diese Art des Voranschleichens, Feinde zu flankieren, aus der Deckung heraus mit Granaten für Unordnung zu sorgen oder einfach nur näher an Gegner heranzukommen, um sie mit einer eurer zahlreichen Zusatzfähigkeiten zu schwächen. Wer hingegen meint, Rambo-like mitten durch Horden von schießwütigen NPCs stapfen zu müssen, der schaut sich die Texturen von New Yorks Straßen schneller aus der Nähe an als erwartet. Und ist nicht gerade einer von bis zu drei Mitspielern in der Nähe, um euch aufzuheben, endet ein solcher Akt der Überheblichkeit nur wenige Sekunden in einem eurer freigeschalteten Safehouses, die primär als Social-Hub und Respawn-Punkt dienen.

> „Wir wollten einen Online-Deckungsshooter mit RPG-Elementen und genau den haben wir auch gemacht"
> Julian Gerighty, Creative Director

Die Stadt wieder aufbauen

Als Agent ist es unsere Aufgabe, die Infrastruktur der Stadt wieder auf Vordermann zu bringen, medizinische Einrichtungen aufzubauen, Vorräte für die Überlebenden zu besorgen und natürlich Zivilisten in Not zu retten. Um eine Mission dieser Größe bewältigen zu können, braucht es ein Hauptquartier und das „besorgen" wir uns direkt im Anschluss an besagtes Tutorial. In einer kurzen Schießerei, die einigen bereits aus dem Video der letztjährigen E3 bekannt sein dürfte, kämpfen wir uns an einer Gruppe Riker vorbei und machen Bekanntschaft mit unserem ersten Cleaner. Vier, fünf Magazinwechsel später befinden wir uns im Inneren des Gebäudes und erhalten drei Hauptmissionen, im Zuge derer wir die drei Hauptflügel der Einrichtung aktivieren sollen: den Tech-, den Security und den Medical-Flügel. Wir haben uns zuerst durch

Sämtliche Singleplayer-Inhalte außerhalb der Dark-Zone sind wahlweise alleine oder in Begleitung von bis zu drei Mitstreitern aboslvierbar.

„NEW YORK, NEW YOOOORK!“
Besonders stolz sind die Entwickler auf das in großen Teilen detailgetreu nachgebaute New York, wie es nach einer Pandemie derartigen Ausmaßes aussehen würde. Wer die Stadt kennt, soll sich sogar schnell zurechtfinden. Auch mit Sehenswürdigkeiten wie dem Madison Square Garden geizen die Designer nicht!

FÜR WAFFENNARREN
Neben einer Pistole könnt ihr zwei primäre Schießprügel mit euch herumtragen und modifizieren: alternative Griffe, Zielvorrichtungen, Schalldämpfer, Magazine oder Lackierungen – Custom-Teile gibt's zuhauf!

ABGESTIMMTER TRUPP
Die Bäume Tech, Medical und Security stehen grob für die klassischen Rollen Tank, Damage-Dealer (DpS) und Heiler/Support. Das flexible Skill- und Mod-System zwingt den Spieler aber nicht in eine starre Spielweise, sondern erlaubt flexible Anpassungen, um Loadouts perfekt auf die Gruppe und Situation anzupassen.

den Madison Square Garden – nun das Madison Field Hospital – geschossen, der zuerst zum Lazarett umfunktioniert, später jedoch von Rikern überrannt und verwüstet wurde. Was ihr ab diesem Zeitpunkt aber letztlich tut, bleibt vollkommen euch überlassen, auch ob ihr allein oder in Begleitung anderer Spieler durch die Straßen zieht. Ihr entscheidet, in welcher Reihenfolge ihr die Abschnitte des Gebäudes in Schuss bringt. Ist ein Flügel einmal aktiv, stehen euch damit verknüpfte Missionen zur Auswahl, die nicht nur die Story auf nonlineare Weise vorantreiben, sondern euch auch eine Art Spezial-XP gewähren, mit denen ihr innerhalb eines Flügels weitere Einrichtungen öffnet und so spezielle Boni kassiert. Läuft eure medizinische Einrichtung erst einmal, könnt ihr mit ausreichend „Medical“-Punkten etwa eine Apotheke oder gar eine Kinderklinik eröffnen und so weitere passive Perks einheimsen. Oder aber ihr konzentriert euch zuerst auf die Sanierung des Tech-Wings und schraubt so unter anderem eure Feuerkraft in die Höhe. Solltet ihr zunächst auf keine der Hauptquests Lust haben, ist das auch egal – dann schießt ihr euch eben durch die Straßen New Yorks und sammelt regulär Erfahrung. Die Stadtkarte verrät euch, wo Action wartet und Beute winkt! Habt ihr ein Ziel gewählt, setzt ihr einen Wegmarker – eine orangefarbene Linie lotst euch dann durch die verschneite Stadt.

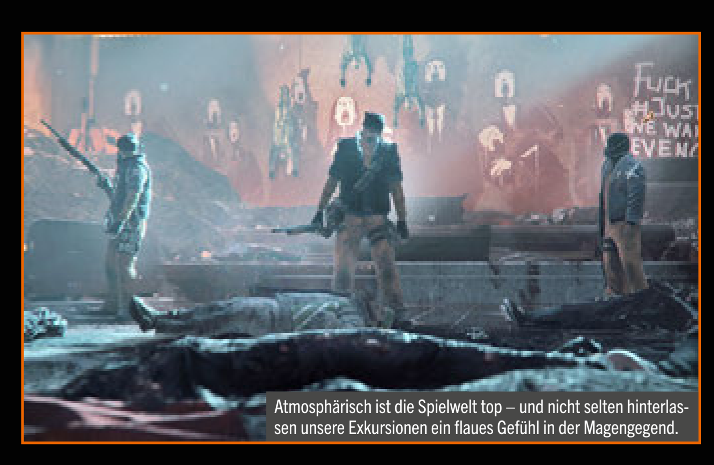
Komplex: das Skill-System

Die Aufteilung eurer „Mother Base“ in Tech-, Medical- und Security-Flügel zieht sich durch die gesamte Charakterentwicklung und das überraschend komplexe Skill-, Talent- und Mod-System. So verfügt beispielsweise jeder Agent über Abilities, also aktive Fähigkeiten, geordnet in die drei Säulen Medical, Tech und Security. Pro Säule stehen bis zu drei reguläre Skills plus ein Ultimate zur Auswahl, sofern über Levelaufstiege freigeschaltet. Das Schöne: Ihr seid zu keiner Zeit auf einen Baum beschränkt, Fähigkeiten der drei Skill-Trees lassen sich unkompliziert den Schultertasten zuweisen und beliebig miteinander kombinieren, um so Loadouts zu erstellen, die im Gruppenspiel perfekt auf die eigene Spielweise und die eurer Kollegen abgestimmt sind. Mit dem Pulse aus dem Medical-Tree etwa lassen sich nicht nur Gegner in Reichweite markieren, sondern auch Mitspieler stärken, während Vertreter des Tech-Baums mit Haftminen, Sentry-Guns oder Selbstsucher-Granaten für Chaos sorgen. Security-Spezialisten wiederum schnappen sich ein Schild oder stellen mobile Schutzwände auf, die Spielern nicht nur Deckung, sondern auch Boni auf kritische Treffer oder Schaden gewähren. Und sollte doch mal alles schief gehen, verarzten Medical-Experten mithilfe ihres Ultimates auch mal schnell die ganze Gruppe. Damit aber nicht genug: Je nach Charakterstufe schaltet ihr bis zu vier zusätzliche Ability-Modifikationen frei, die ein wenig an die Runen aus *Diablo 3* erinnern. Bis auf das Ultimate eines Baums dürft ihr damit jeder aktiven Fähigkeit eine alternative Funktion verpassen. So lässt sich der Pulse im PvP etwa offensiv als Debuff (Schwächungseffekt) gegen feindliche Spieler einsetzen, oder aber ihr modifiziert euer Sentry-Geschütz, damit es Widersacher nicht nur unter Feuer nimmt, sondern auch markiert, oder aber schlichtweg länger durchhält.

Zusätzlich zu Fähigkeiten und Mods erwarten euch, ebenfalls in drei Zweige unterteilt, verschiedene Talente. Acht Stück gibt's pro Säule, im Gegensatz zu Abilities arbeiten Talente jedoch rein passiv.

Das Herz des RPG – die Beute!

In Sachen Beute könnte *The Division* zum Traum eines jeden Lootfetischisten werden: Neben der „Sidearm“, in der Regel einer Pis-



Atmosphärisch ist die Spielwelt top – und nicht selten hinterlassen unsere Exkursionen ein flaues Gefühl in der Magengegend.

tole, legen wir pro Held bis zu zwei Primärwaffen an und wählen dabei aus Maschinenpistolen, Schrotflinten sowie leichten Maschinen-, Sturm- oder Scharfschützengewehren. Jede Waffe wiederum dürft ihr an bis zu sechs Schnittstellen mittels spezieller Bauteile modifizieren. Schalldämpfer etwa erhöhen eure Genauigkeit und senken eure erzeugte Aggro, Visiere erhöhen die Reichweite und Präzision, während sich ein Vordergriff positiv auf Rückstoß und damit Streuung auswirkt.

Kleiden wiederum dürft ihr euren Schützling in verschiedenste Rüstungsteile wie Helme, Schutzwesten, Knie- oder Armschoner. Und sowohl Waffen als auch Rüstungsteile kommen in verschiedensten Qualitätststufen daher, farblich nach entsprechenden RPG-Standards markiert (weiß, grün, blau, violett usw.). Jeder dieser Gegenstände verfügt zusätzlich über Werte der Kategorien Tech, Medical und Security und diese entscheiden in Summe beispielsweise darüber, wie hoch eure maximale Gesundheit oder DpS ausfällt. Hier macht *The Division* nichts neu, zu sammeln gibt's dafür jede Menge. Das Schöne: Zusätzlich zu Waffen und Schutzkleidung findet ihr tonnenweise „Vanity"-Items, also einfache Kleidungsstücke wie Jacken, Hosen, Mützen oder Brillen und auf Wunsch entscheiden auch allein die über euer Aussehen. Zu finden sind all diese Items primär bei besiegten Gegnern, aber auch in herumstehenden Taschen und Kisten sowie über Collectibles, die ganz nebenbei auch ordentlich Erfahrung versprechen – die Welt von *The Division* zu erforschen lohnt sich also.

Ein wenig Abwatschen muss sein

Wie bereits erwähnt, wird *The Division* aller Wahrscheinlichkeit nach nicht das technische Meisterwerk, das wir uns erhofft hatten. Die von uns gespielte Fassung lief beispielsweise des Öfteren nicht ganz flüssig – ob das nun an der Konsole oder der noch nicht finalen Version lag, sei dahingestellt und ist letztlich auch erst im finalen Test ausschlaggebend. Auch wirken die Bewegungen der Charaktere mitunter etwas abgehackt, überzeugen aber mit jeder Menge optischer Details.

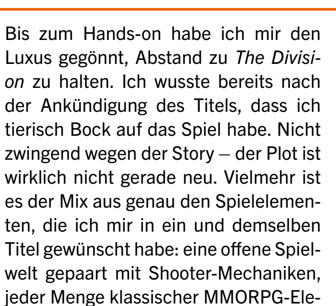
Was uns erwartet, ist ein solides RPG mit Deckungsshooter- und jeder Menge klassischer RPG-Mechaniken – also genau das, was der Titel sein wollte. Doch gerade Spieler, die mit ebenjenem Genre eher unvertraut sind, dürften sich an so mancher Stelle wundern. So laden Tech-, Medical- und Security-Baum zwar zum wilden Herumexperimentieren und Loadout-Basteln ein, stehen unterm Strich aber für die klassischen Rollen Tank, Damage-Dealer und Support/Heiler. Das spiegelt sich sowohl in Fähigkeiten und Talenten als auch der Wertegewichtung auf Rüstung und Waffen wider. Deutlich seltsamer wirkt jedoch das dadurch hervorgerufene Verhalten der Widersacher, die oft nicht so reagieren wie man es von einer KI erwarten würde. Hat euer Kollege beispielsweise höhere Bedrohung an einem Gegner aufgebaut, läuft der auch mal schnurstracks an euch vorbei – während ihr ihm ein paar volle Magazine in den Kopf jagt! Und auch das wirkt unfreiwillig dämlich, bedingt durch die für Rollenspiele typischen Gesundheits- und Rüstungsbalken. Ein Kopfschuss und Schluss? Höchstens dann, wenn eure Stufe weit über der eures Opfers liegt.

Und auch wie es um die Spielwelt an sich bestellt ist, bleibt abzuwarten: Eine Stadt, die einfach nur groß ist, in der es aber kaum etwas zu entdecken gibt, ist uninteressant. Wie viele Häuser dürfen wir betreten, wie viele Dächer erklimmen, wie viele Schätze aufspüren? Bleibt das Spiel auch nach Erreichen der Maximalstufe interessant? Schaffen es die Entwickler, ausreichend High-End-Content nachzuliefern und Spieler selbst nach Abschluss der Kampagne bei Laune zu halten? Wir hoffen's! Denn auch wenn *The Division* wohl lange nicht perfekt wird, Spaß macht es ungemein! ❑



Plünderer, Riker und Cleaner – diese Fraktionen sorgen regelmäßig für Ärger. Ob das für lang anhaltenden Spielspaß reicht?

NICO MEINT

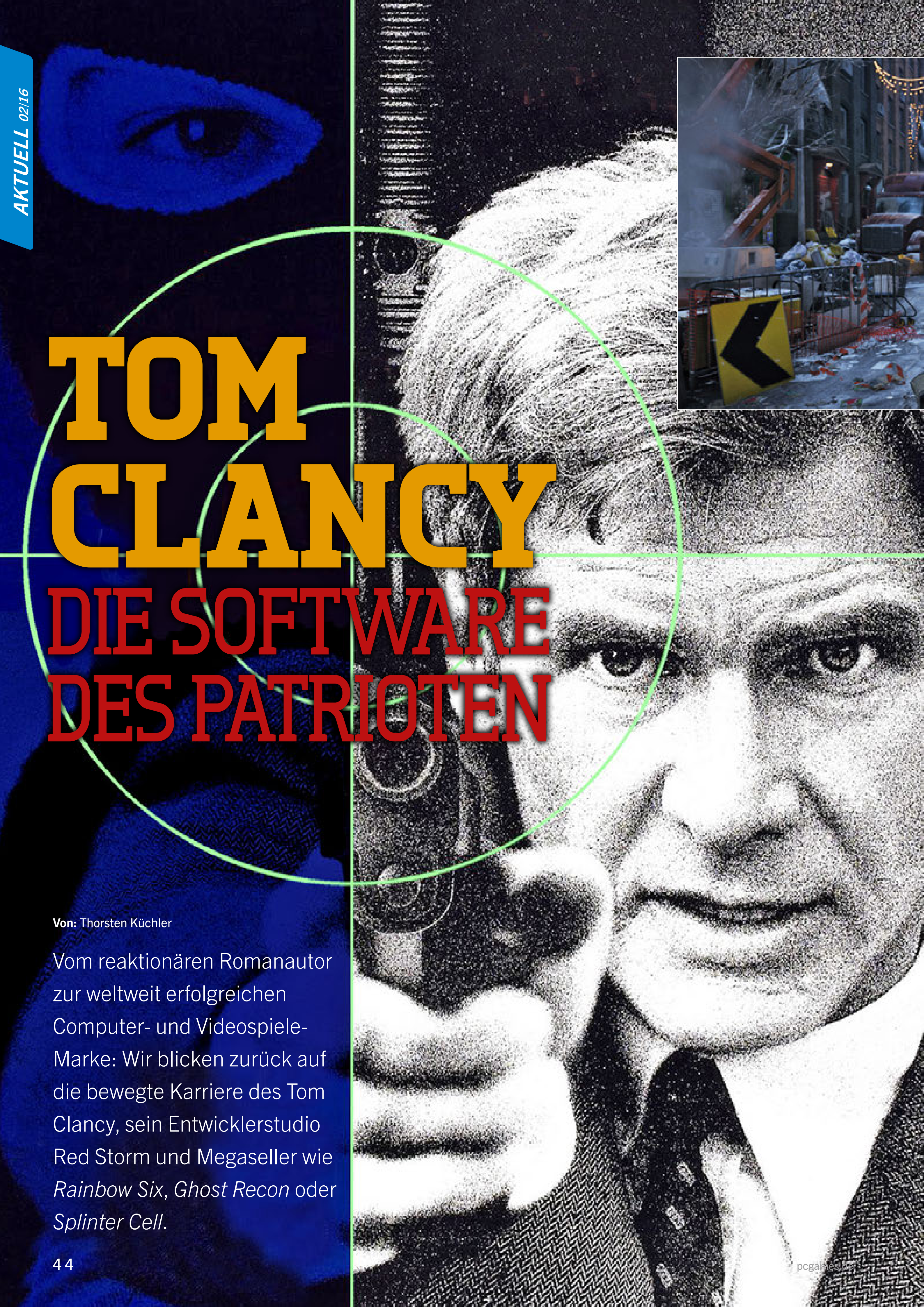


„Sicherlich nicht perfekt, aber spielerisch fast exakt das, was ich mir gewünscht habe"

Bis zum Hands-on habe ich mir den Luxus gegönnt, Abstand zu *The Division* zu halten. Ich wusste bereits nach der Ankündigung des Titels, dass ich tierisch Bock auf das Spiel habe. Nicht zwingend wegen der Story – der Plot ist wirklich nicht gerade neu. Vielmehr ist es der Mix aus genau den Spielelementen, die ich mir in ein und demselben Titel gewünscht habe: eine offene Spielwelt gepaart mit Shooter-Mechaniken, jeder Menge klassischer MMORPG-Elemente und tonnenweise Loot!
Ja, die in Malmö angespielte Version war durchwachsen. Die Wettereffekte etwa wirkten an sich schön und stimmungsvoll, die Wechsel hingegen deplatziert – da verwandelte sich tiefster Nebel, auf den selbst ein *Silent Hill* neidisch wäre, nach einem Respawn oder nach dem Durschreiten einer Tür plötzlich in strahlenden Sonnenschein. Dann die Performance, die gerade in Feuergefechten mit vielen Gegnern mitunter leicht einbrach, etwa wenn tausende Granaten durch die Luft flogen und detonierten – in einem Shooter besonders unangenehm. Ob das an der Fassung selbst oder an der Konsole lag, das wird wohl erst ein Test oder zumindest die Ende Januar startende Beta zeigen. Und dann wären da Feinde, die primär nach klassischer Aggro-Mechanik handeln und in einem derart realistischen Setting mitunter richtig dumm wirken. Sorgen mache ich mir bezüglich der Abwechslung, denn es ist fraglich, wie lange es Spaß macht, immer und immer wieder auf dieselben Gestalten zu feuern. Und wie sieht's generell mit der Langzeitmotivation aus?
Wie lange beschäftigen die drei Schwierigkeitsgrade Normal, Hard und Challenge-Mode, in denen wir die Missionen angehen dürfen? Gibt es eine Art Paragon-Level, über die Maximalstufe hinaus? Das Entwickler-Team ist sich der Herausforderung bewusst, das wurde auch im Gespräch mit Creative Director Julian Gerighty (unten links) überdeutlich. Ubisoft plant regelmäßige (kostenlose) Updates und zusätzliche Inhalte über DLC. Wie die aber aussehen werden, darüber mach ich mir persönlich Gedanken, wenn es so weit ist. Bis dahin bleibt meine Vorfreude unverändert.



Links im Bild: Creative Director Julian Gerighty, der uns nach dem Hands-on auch im Interview Rede und Antwort stand.

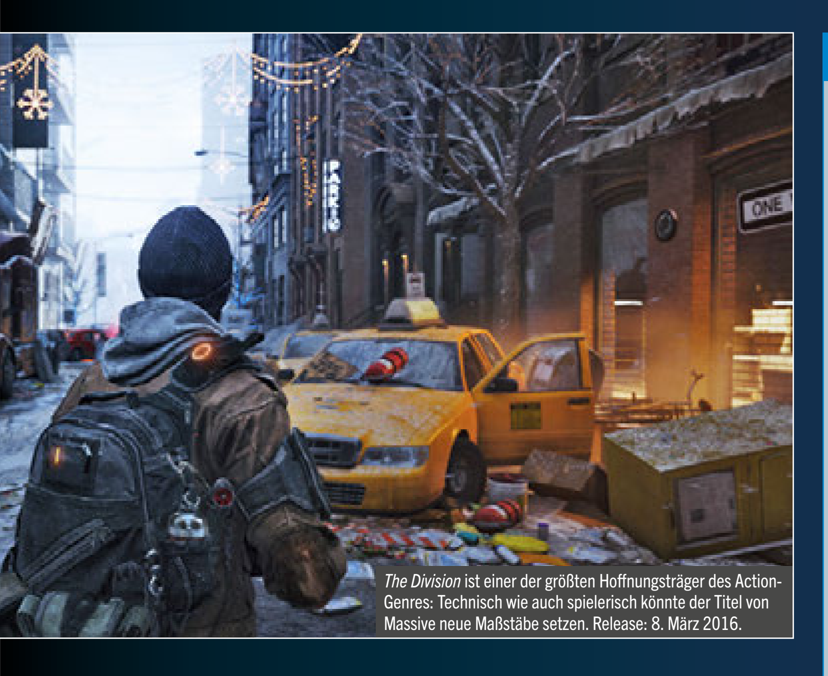


TOM CLANCY

DIE SOFTWARE DES PATRIOTEN

Von: Thorsten Küchler

Vom reaktionären Romanautor zur weltweit erfolgreichen Computer- und Videospiele-Marke: Wir blicken zurück auf die bewegte Karriere des Tom Clancy, sein Entwicklerstudio Red Storm und Megaseller wie *Rainbow Six*, *Ghost Recon* oder *Splinter Cell*.

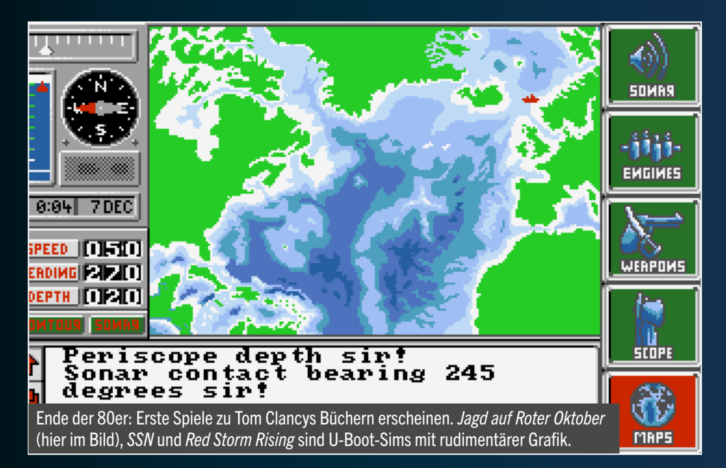


The Division ist einer der größten Hoffnungsträger des Action-Genres: Technisch wie auch spielerisch könnte der Titel von Massive neue Maßstäbe setzen. Release: 8. März 2016.

Sean Connery und Alec Baldwin liefern sich ein episches Psychoduell an Bord zweier hochmoderner U-Boote – das Meer tost, die Luft knistert, ein dritter Weltkrieg droht! So packend kommt der Thriller *Jagd auf Roter Oktober* weltweit in die Kinos. Computerspieler müssen sich die maritime Spannung indes selbst denken: Denn die Software-Umsetzung von Grandslam Entertainment aus dem Jahr 1987 kommt optisch betont nüchtern daher. Als virtueller Kommandant blickt man durch das Periskop auf den Pixel-Ozean, dreht an Instrumenten herum und liest die als Textmeldungen dargestellten Rufe der Crew. Doch die sperrige Simulation kommt gut beim Publikum an und bleibt entsprechend nicht die letzte Versoftung eines Romans aus der Feder von Tom Clancy. Mit *Red Storm Rising* (1988) und *SSN* (1996) folgen zwei weitere Titel, die sich um das Führen eines Unterseeboots drehen – bis der Autor schließlich sein Software-Schicksal selbst in die Hand nimmt …

Von Stürmen und Regenbögen

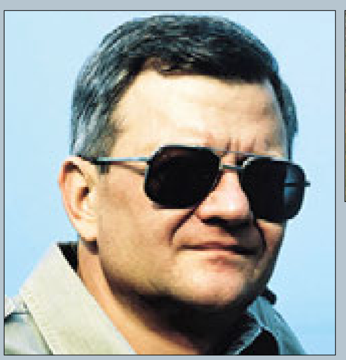
Nach der Gründung von Red Storm Entertainment (siehe Kasten „Red Storm Rising") ist das Studio exklusiv für die Entwicklung sämtlicher Computer- und Videospiele zu Clancy-Büchern zuständig. Den Anfang macht mit *Politika* (1997) eine Neuinterpretation des klassischen Brettspiels *Risiko* – dem Spiel liegt Clancys gleichnamiger Roman passenderweise bei. Die Flug-Action *Aironauts* markiert zwei Jahre später Red Storms ersten Versuch, einen exklusiven Konsolentitel als Marke zu etablieren – doch das mäßige Spiel floppt und erscheint nur in Europa. Weitaus erfolgreicher verläuft der Release eines anderen Titels, der 1998 für den PC, die erste Playstation und Nintendos N64 auf den Markt kommt: *Rainbow Six*. Dabei hat der Taktik-Shooter in seiner ersten Konzeptionsphase noch rein gar nichts mit irgendeiner Buchvorlage zu tun: Die Entwickler wollen den Kampf von Spezialeinheiten gegen Terroristen in den Mittelpunkt eines Shooters stellen – der Arbeitstitel



Ende der 80er: Erste Spiele zu Tom Clancys Büchern erscheinen. *Jagd auf Roter Oktober* (hier im Bild), *SSN* und *Red Storm Rising* sind U-Boot-Sims mit rudimentärer Grafik.

DAS ECHO DES AUTORS*

Der erstaunliche Werdegang von Tom Clancy





Die getönte Brille (mit sagenhafter Dioptrien-Zahl) wird zu einem Markenzeichen von Tom Clancy (links). Im Garten seines Anwesens steht ein Sherman-Panzer, den ihm seine Frau zu Weihnachten geschenkt hat (rechts). Und eine Schießanlage hat der Waffennarr natürlich auch im Keller …

„Kriege werden von verängstigten Männern begonnen": Dieser Satz stammt von Tom Clancy, dem bis heute vielleicht berühmtesten Politthriller-Schreiberling der Welt. Erstaunlicherweise entsteht auch die Karriere des 1947 als Thomas Leo Clancy Junior in Baltimore geborenen Mannes aus einer Schwäche heraus: Denn Clancy ist bereits als Student derart kurzsichtig, dass die US-Armee den militärisch interessierten Jungspund schnell wieder nach Hause schickt – untauglich für den Dienst an der Waffe. Aber dafür umso talentierter im Umgang mit der Schreibmaschine: In seiner Freizeit tippt Clancy den Roman *Jagd auf Roter Oktober* zusammen. Dem zuständigen Verlag ist der Schinken jedoch zu lang, besonders die technischen Details seien keinem Leser zuzumuten. Um 100 Seiten gekürzt kommt das Buch dann schließlich auf den Markt und wird dank Ronald Reagan zum Megaerfolg – der Präsident hatte *Jagd auf Roter Oktober* öffentlich als seine Lieblingslektüre bezeichnet. In der Folge bringt Clancy einen Hit nach dem anderen auf den Markt: von *Die Stunde der Patrioten* über *Das Echo aller Furcht* bis hin zu *Der Kardinal im Kreml*. Thematisch drehen sich quasi alle Werke um Terroristen, den Kalten Krieg oder gleich beides. Das ideale Futter also, um daraus spektakuläre Hollywood-Streifen zu drehen: Zahlreiche Clancy-Thriller werden verfilmt – darunter *Jagd auf Roter Oktober* mit Sean Connery und *Die Stunde der Patrioten* mit Harrison Ford. Apropos Patrioten: Tom Clancy galt Zeit seines Lebens als erzkonservativer US-Bürger mit teils fragwürdiger Gesinnung. So machte der Autor beispielsweise die linkspolitischen Parteien mitverantwortlich für den Anschlag am 11. September, weil sie die Macht der Geheimdienste untergraben hätten. Bereits 1978 trat Clancy zudem in die National Rifle Association ein und unterstützte damit fortan die Waffen-Lobby. Am 1. Oktober 2013 verstarb Tom Clancy im Alter von 66 Jahren an einer bis heute nicht öffentlich genannten Krankheit. Sein Vermächtnis lebt jedoch weiter: Denn Ubisoft sicherte sich bereits 2008 sämtliche Namensrechte an Tom-Clancy-Spielen, und Autoren wie Mark Greaney schreiben weiterhin Romane, die im Clancy-Universum angesiedelt sind. Und zum Schluss dieses biografischen Kastens noch der Beweis, dass der alte Tom trotz allem auch Humor hatte. Denn auf eine Frage nach Sex antwortete er: „Was soll ich darüber wissen? Ich bin ein verheirateter Mann!"



Die beiden Romane *Die Stunde der Patrioten* (oben) und *Jagd auf Roter Oktober* (unten) werden mit Hollywood-Prominenz verfilmt und machen Tom Clancy auch unter Film-Fans berühmt. 2014 schlüpft Chris Pine (*Star Trek*) in *Shadow Recruit* in die Rolle des Clancy-Helden Jack Ryan. (Bilder: Paramount Pictures)

* Die Überschriften in diesem Artikel sind allesamt an Werke von Tom Clancy angelehnt – falls sich einer über die markigen Worte wundert.

Alle Bilder: Diverse Hersteller; Aufmacher: Paramount Pictures



Mit Teil 1 der *Rainbow Six*-Reihe landet Red Storm seinen ersten Hit. Die Taktik-Kämpfe zwischen Spezialeinheiten und Terroristen faszinieren im Single- und Multiplayer.

2001: Mit dem ersten *Ghost Recon* geht Red Storm den eingeschlagenen Weg weiter. Der Titel nimmt die Taktik-Elemente von *Rainbow Six* auf und bietet größere Außenareale.

des Projekts lautet *Black Ops*. Zu *Rainbow Six* wird das Spiel erst, als klar wird, dass Tom Clancy parallel an einem Buch schreibt, welches sich ebenfalls um die Antiterror-Thematik dreht. Red Storm verändert einzelne Missionen, um sie an die Handlung der gleichnamigen Lektüre anzupassen. Weil Letztere jedoch zum Release des Spiels noch nicht fertiggestellt ist, gibt es diverse Abweichungen in Sachen Story und Charaktere. Den Spielern ist das aber sowieso komplett egal: *Rainbow Six* wird aufgrund seiner kompromisslos-speziellen Elemente zum Kult. So legt man vor jeder Mission in der Planungsphase fest, welches Equipment ins Gefecht geführt wird und wie die Infiltration im Detail vonstattengehen soll. Der Schwierigkeitsgrad bringt nicht wenige Käufer zur Verzweiflung: Denn *Rainbow Six* will realistisch sein und seine Spieler zum taktischen Vorgehen zwingen – ein Schachzug, der voll aufgeht. Herrlicher Klischee-Unsinn am Rande: Einer der Operatoren genannten Superpolizisten heißt Lars Beckenbauer und kommt laut offizieller Biografie aus Chemnitz. Gerade mal zwölf Monate und ein Add-on (*Eagle Watch*) später bringt Red Storm bereits die erste Fortsetzung seiner Erfolgsreihe heraus: Deren Titel *Rainbow Six: Rogue Spear* spielt auf einen Begriff an, den Tom Clancy in seinen Büchern für Atombomben verwendet, die sich in der Hand von Nichtregierungsorganisationen befinden. Spielerisch wie technisch halten sich die Verbesserungen zwar in Grenzen, der Taktik-Shooter ist aber vor allem dank seiner optionsreichen Mehrspieler-Komponente ein durchaus würdiges Sequel. Die im April 2000 veröffentlichte Erweiterung *Urban Operations* entpuppt sich dann als kleiner Meilenstein: Denn das eingebaute Mod-System samt Plugins für Photoshop & Co. sorgt dafür, dass die internationalen *Rainbow Six*-Fans zahlreiche Eigenbau-Verbesserungen und -Elemente basteln. Deutlich trockener kommen die *Covert Ops Essentials* daher: Der Serien-Ableger (Release: September 2000) gibt sich als Trainingsprogramm für den Antiterrorkampf mit passenden Lernvideos und Multiple-Choice-Tests. Noch obskurer: *Rainbow Six: Take-Down* wird von Kama Digital entwickelt und erscheint nur in Südkorea! Tatsächlich liegen die Geschicke der Serie nun nicht mehr alleine in der Hand von Red Storm, denn das Studio gehört inzwischen zu Ubisoft. Und der Publisher orientiert sich an damaligen Hits wie *Counter-Strike* und verändert entsprechend auch die Ausrichtung der *Rainbow Six*-Spiele: *Raven Shield* (2003) enthält beispielsweise nur auf dem PC eine Planungsphase, Konsoleros schießen ohne vorheriges Taktieren. Das Add-on *Athena Sword* fügt wenig später acht neue Missionen hinzu. Mit *Rainbow Six: Lockdown* (2005) wird die einst so originelle Action-Serie dann endgültig zum Mainstream-Shooter – die früheren Fans sind empört. Doch Ubisoft lässt sich nicht von seinem Weg abbringen und setzt mit *Rainbow Six: Vegas* noch einen drauf: Regenerierende Lebensenergie und Third-Person-Elemente machen die Gefechte im Glücksspielparadies zum ordinären Action-Spektakel – wenngleich das Spiel natürlich extrem unterhaltsam ist. Der direkte Nachfolger entpuppt sich jedoch als riesige Enttäuschung und bis auf einen Handy-Ableger wird es jahrelang ruhig um Red Storms Spezialeinheit. Bis man Ende 2011 dann *Rainbow 6: Patriots* (ja, hier wird die Zahl plötzlich nicht mehr ausgeschrieben) ankündigt: Doch die Story um amerikanische Faschisten, die ihre eigenen Landsleute terrorisieren, ist offenbar zu heikel. Das Spiel wird eingestellt und schließlich durch *Rainbow Six: Siege* ersetzt – einen Taktik-Shooter, der sich an den Ursprüngen der Serie orientiert.

Geistererscheinungen

Der Erfolg von *Rainbow Six* ermutigt Red Storm, eine weitere Taktik-Shooter-Reihe zu entwickeln. Die geht 2001 unter dem Namen *Ghost Recon* an den Start – ausnahmsweise mal ohne passende Romanveröffentlichung von Tom Clancy. Der Bedeutung des Spiels tut dies jedoch keinen Abbruch: Die knallharte Militär-Simulation



Rainbow Six: Lockdown (links) wird 2005 von der Fangemeinde mit lauten Buhrufen empfangen – viel zu linear und vereinfacht kommt das Spielprinzip des Taktik-Shooters daher. Der erste Teil des *Vegas*-Ablegers (links) erfreut sich indes großer Beliebtheit, was man vom vergeigten Nachfolger leider nicht behaupten kann.


Ghost Recon Advanced Warfighter (im Bild Teil 2) setzt auf den Einsatz moderner Waffen. Red Storm arbeitet bei der Entwicklung mit Ubisoft Paris und GRIN zusammen.

nimmt vorweg, was später Genre-Vertreter wie *Arma* oder *Operation Flashpoint* perfektionieren sollten. Als Spieler kommandiert man eine Spezialeinheit, bestehend aus sechs Soldaten, die ohne offizielles Mandat und strikt geheim agieren – daher auch die Bezeichnung als Geister. Auf einer Karte des Missionsgebietes plant man sein weiteres Vorgehen und verteilt rudimentäre Marschbefehle, kann aber natürlich auch in den Kampfanzug eines jeden Teammitglieds schlüpfen. Aber Vorsicht: Der Schwierigkeitsgrad ist wie schon bei *Rainbow Six* nichts für Weicheier – schon ein einziger Treffer kann den virtuellen Tod bedeuten, einmal gefallene Söldner sind für den Rest der Kampagne verloren. Doch der Erfolg gibt Red Storm wieder einmal Recht: Das amerikanische Fachmagazin *PC Gamer* kürt den Titel zum „Spiel des Jahres" – und zwei Add-ons bauen die Fanbasis noch weiter aus. Während *Desert Siege* eine Ostafrika-Kampagne hinzufügt, spielt *Island Thunder* auf Kuba. Erst Ende 2004 erscheint mit *Ghost Recon 2* die offizielle Fortsetzung – und PC-Spieler weltweit sind empört. Denn Publisher Ubisoft bringt den Taktik-Shooter nur für Konsolen heraus! Noch obskurer: Während die Xbox-Version im Nordkorea des Jahres 2011 spielt, erzählen die Fassungen für PS2 sowie Gamecube eine Art Vorgeschichte. Vor allem in technischer Hinsicht ist das Sequel seinem Vorgänger weit voraus: Eine neue Grafik-Engine und Havok-Physik lassen die Scharmützel noch realistischer wirken. Hinzu kommen Sprachkommandos, mit denen man seine KI-Kollegen via Mikrofon befehligen kann – was aber nur mäßig funktioniert. Knapp zwei Jahre später geht der Kampf gegen den internationalen Terrorismus dann ziemlich bizarr weiter: Denn *Ghost Recon: Advanced Warfighter* wird von insgesamt sechs Entwicklerstudios für vier Systeme parallel produziert, jede Version hat dabei ihre spezifischen Eigenheiten. Das größte Los haben die Besitzer der damals brandneuen Xbox 360 gezogen: Moderne Grafikroutinen (genannt YETI), eine optionale Verfolgerperspektive und zahlreiche Hightech-Gadgets machen das Spiel zum Action-Knaller mit taktischer Note. Hingegen müssen PS2- und Gamecube-Nutzer mit einer deutlich abgespeckten Fassung leben. Die PC-Umsetzung ist schließlich gut gelungen, hat aber einige seltsame Macken und lässt sich nur aus der Ego-Ansicht spielen. Ubisoft-ty-

Und so geht es 2016 weiter: *Ghost Recon Wildlands* soll mit offener Spielwelt und Bolivien-Setting für neue Impulse sorgen – Koop-Modus inklusive.

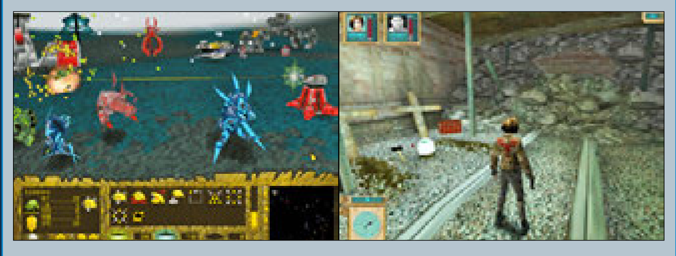
RED STORM RISING

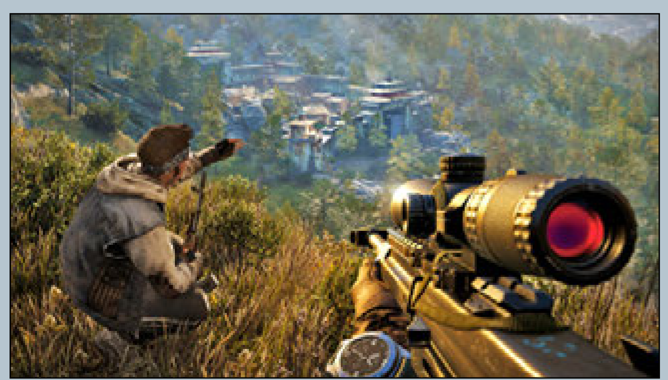
Das Clancy-eigene Entwicklungsstudio, mit dem alles begann



Mitte der 1980er-Jahre trifft Tom Clancy bei einem Abendessen der US Navy auf den U-Boot-Kommandanten Doug Littlejohns. Die beiden Männer verstehen sich prächtig und bleiben auch in den folgenden Jahren weiter in Kontakt. Als Clancy dann 1996 auf die Idee kommt, ein eigenes Entwicklungsstudio für Video- und Computerspiele zu gründen, wird Littlejohns zum Chef der neuen Firma. Der führt Red Storm Entertainment (so der an einen Roman von Clancy angelehnte Name des Studios) tatsächlich wie eines seiner U-Boote und lässt sich mit dem Titel „Commodore" anreden: Die insgesamt 14 Mitarbeiter werden in einzelne Spezialisten-Teams aufgeteilt, detaillierte Arbeitspläne sorgen für klare Strukturen und wöchentliche Freibier-Runden halten das Personal bei Laune. Neben ersten Software-Umsetzungen von Clancy-Romanen (siehe Haupttext) produziert Red Storm auch zahlreiche weitere Titel: *Dominant Species* (1998) ist beispielsweise ein Echtzeitstrategie-Spiel mit Science-Fiction-Setting und erstaunlicher 3D-Grafik. Bei *Freedom: First Resistance* (2000) handelt es sich hingegen um ein Action-Adventure, das sich um eine Alien-Invasion auf der postapokalyptischen Erde dreht. Der grandiose Erfolg von *Rainbow Six* sorgt schließlich dafür, dass Ubisoft Red Storm noch im Jahr 2000 übernimmt und fortan eine Tom-Clancy-Fortsetzung nach der anderen entwickeln lässt. Ab 2008 wird das Studio dann schließlich zu einer Art Erfüllungsgehilfe für andere Ubisoft-Dependancen: Bei *Far Cry 3* und *4* kümmert sich Red Storm beispielsweise vorwiegend um die Mehrspieler-Aspekte der Open-World-Shooter. Aktuell schrauben die Damen und Herren aus North Carolina gemeinsam mit Massive Entertainment an dem potenziellen Mega-Hit *The Division* – ein Spiel, das natürlich wieder den Namen Tom Clancy im Titel trägt.


Das erste Red-Storm-Werk ist 1997 *Tom Clancy's Politika* (links). Dem *Risiko*-ähnlichen Strategiespiel liegt der gleichnamige Roman bei. Ein Jahr später erscheint mit *ruthless.com* (rechts) ein Titel, der sich um Hacker und Software-Firmen dreht.


Dominant Species (links) und *Freedom: First Resistance* (rechts) gehören zu den wenigen Veröffentlichungen aus dem Hause Red Storm, die nicht auf einem Buch oder einer Idee von Tom Clancy basieren.


Die Hauptarbeiten am Shooter *Far Cry 4* wurden vom Ubisoft-Studio in Montreal übernommen, Red Storm beteiligt sich als Co-Entwickler an der Produktion des Mehrspielermodus.



Die drei grünen Punkte am Nachtsichtgerät von Sam Fisher sind das Markenzeichen der *Splinter Cell*-Reihe. Dank sagenhafter Schatteneffekte und klugen Schleich-Spielansatzes wird Teil 1 (links) zum Hit. Die dritte Episode *Chaos Theory* (oben) perfektioniert das Grundprinzip auf atemberaubende Weise.

pisch wird der Goldesel schnell erneut gemolken: Bereits 2007 stürmt *Advanced Warfighter 2* die weltweiten Charts – enthält jedoch kaum relevante Verbesserungen und kommt bei Fans und Kritikern insgesamt sogar schlechter weg als der Vorgänger. Absurderweise beschwert sich sogar ein mexikanischer Bürgermeister darüber, dass die virtuellen Kampfhandlungen im Spiel Touristen davor abschrecken würden, nach Mittelamerika zu reisen. Bis 2012 befindet sich die *Ghost Recon*-Reihe dann in einer Art Findungsphase: Für PSP, Wii und schließlich 3DS erscheinen eigenständige Exklusiv-Ableger. Mit *Future Soldier* geht der Geistertanz dann aber wieder multiformatig weiter: Gemäß dem Titel geht es nunmehr um den Soldaten der Zukunft und seine Science-Fiction-artigen Spielzeuge wie etwa einen computerisierten Tarnanzug. Spielerisch geht man den actionlastigen Weg von *Advanced Warfighter* weiter – mit den einstigen Taktik-Shooter-Wurzeln hat das Geballer nur noch wenig zu tun. Der Erfolg von *Future Soldier* hält sich in Grenzen, weshalb Ubisoft *Ghost Recon* im Jahr 2014 gar auf eine Free2Play-Diät setzt: *Phantoms* darf zwar kostenlos gespielt werden, kann im Markt der Online-Shooter aber keine eigenen Impulse setzen. Hoffen wir also, dass *Wildlands* die Reihe endlich wieder zu alter Stärke zurückführen kann: Der Open-World-Shooter entsteht aktuell bei Ubisoft Paris und wird wohl irgendwann Ende 2016 erscheinen.

Der Held aus dem Schatten

Wie ikonisch ein Spagat sein kann, das wissen wir spätestens seit Jean-Claude Van Damme und seinen akrobatischen Höchstleistungen in grobschlächtigen Actionfilmen. Für Computer- und Videospieler wird der schmerzhaft aussehende Spreizschritt indes im Jahr 2002 zum Kult: Denn in *Tom Clancy's Splinter Cell* klemmt sich die Einmannarmee Sam Fisher auf Knopfdruck breitbeinig zwischen zwei Wände und bleibt so unentdeckt. Generell ist das von Ubisoft Montreal erdachte Spiel ein Gegenentwurf zu gängigen Genre-Vertretern: Denn hier geht es nicht vorrangig um das rabiate Erledigen von Gegnern, sondern um das clevere Vermeiden jedweder Konfrontationen. Sam Fisher schleicht sich von einem Schatten zum nächsten, nutzt pfiffige Werkzeuge wie etwa diverse Minikameras und infiltriert Missionsgebiete, ohne dabei überhaupt gesehen zu werden. Weil Sams Gesicht oft im Dunkeln verborgen ist, verpassen die Entwickler ihrem Helden ein Nachtsichtgerät mit drei grün leuchtenden, im Dreieck angeordneten Lampen – und schaffen so ein geradezu geniales *Splinter Cell*-Erkennungsmerkmal. Dass die KI-Wächter ebendiese Lichtershow komplett ignorieren, ist zwar albern, aber unter Spielspaß-Gesichtspunkten verschmerzbar. Die zeitlich exklusive Xbox-Version des Spiels wird dank großartiger Nutzung der Unreal Engine 2 zum Super-Hit, Umsetzungen für den PC, die PS2 und den Gamecube folgen Monate später. Mit *Pandora Tomorrow* erscheint dann folgerichtig bereits zwei Jahre später eine direkte Fortsetzung: Das von Ubisoft Shanghai inszenierte Stealth-Spektakel schraubt nur geringfügig an den Grundelementen, fügt aber einen famosen Mehrspielermodus hinzu. Letzterer dreht sich um zwei Spione, die gegen ein Söldner-Duo antreten. Beide Mannschaften spielen dabei aus unterschiedlicher Perspektive (Spione: Verfolger, Söldner: Ego) und verfügen über individuelle Ausrüstung. Dieser asymmetrische Ansatz macht die Gefechte zum Knüller. Teil 3 der Reihe hört 2005 dann auf den Namen *Chaos Theory* und perfektioniert sämtliche *Splinter Cell*-Stärken: Ob Grafik, Steuerung oder Gadgets – Sam Fishers Ausflug nach Ostasien ist bis heute für viele Fans der Höhepunkt der Serie. Ganz im Gegensatz zu *Double Agent*: Das 2006 erschienene Werk setzt voll auf Innovationen und macht Sam Fisher zum glatzköpfigen Doppelagenten, der eine terroristische Vereinigung unterwandern soll. Diverse moralische Entscheidungen gipfeln schließlich in einem von drei möglichen Enden – doch die *Splinter Cell*-Anhänger können mit dem konfusen



Die erste, extrem mutige Fassung von *Splinter Cell: Conviction* (links) wird zwar öffentlich gezeigt, aber nie fertiggestellt. Stattdessen bringt Ubisoft schließlich eine zwar großartige, aber eben nicht so revolutionäre Interpretation auf den Markt (rechts).


Flop: Mit Sprachsteuerung und innovativen Mehrspieler-Ideen soll *Endwar* zum Strategie-Hit werden – doch der Verkaufserfolg hält sich arg in Grenzen.

Mix aus linearem Schleichen und Pseudo-Freiheit wenig anfangen. Nichtsdestotrotz ist Ubisoft fest entschlossen, die Grenzen der Reihe weiter auszuloten, und zeigt im Rahmen der Ubidays 2007 einen ersten Gameplay-Trailer zu *Splinter Cell: Conviction*. Dieser zeigt Sam Fisher als bärtigen Zausel, der von Polizisten durch den New Yorker Central Park gehetzt wird. Statt Hightech-Wummen nutzt der gefallene Held nun Alltagsgegenstände wie Stuhlbeine, um sich seine Widersacher vom Leib zu halten. Nach dieser initialen Präsentation verschwindet *Conviction* wieder von der Bildfläche und erscheint schließlich erst 2010 in komplett veränderter Form. Zentrales Spielelement ist nun das Mark&Execute-Feature, mit dem man gleich mehrere Gegner blitzschnell parallel ausschalten kann. Und während ruppige Folterszenen einen bitteren Beigeschmack hinterlassen, kommen die elegant ins Spiel projizierten Missionsanweisungen deutlich besser beim Publikum an. Der bislang letzte *Splinter Cell*-Teil orientiert sich dann überraschenderweise wieder mehr am eigentlichen Schleichprinzip: *Blacklist* kommt 2013 auf den Markt und verfügt über eine offenere Missionsstruktur – schöpft sein Potenzial aber nicht mal ansatzweise aus. Ob und wann die Reihe um den Spagatmeister endlich weitergeht, das weiß aktuell nur Ubisoft.

Mündliche Prüfung für Jet-Piloten

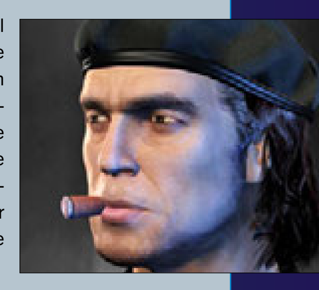
Neben den drei großen Marken *Rainbow Six*, *Ghost Recon* und *Splinter Cell* besteht das Tom-Clancy-Spiele-Universum noch aus einigen weniger erfolgreichen Titeln. So versucht sich Ubisoft Shanghai mit *Endwar* (2008) beispielsweise an einem Strategiespiel mit neuartiger Sprachsteuerung und einem Online-Modus, der sämtliche internationalen Spieler eine Art virtuellen Weltkrieg austragen lässt. Der Erfolg hält sich jedoch in Grenzen. Ebenso bei der Flugzeug-Action *HAWX* (2009), produziert vom Ubisoft-Studio in Rumänien. Die Düsenjets heben zwar ein Jahr später noch zu einem zweiten Teil ab, verschwinden dann aber wieder in der Versenkung. Ein Schicksal, das *The Division* wohl nicht teilen wird: Der Mix aus Action-Rollenspiel und Online-Shooter soll im März 2016 erscheinen und vor allem in grafischer Hinsicht neue Maßstäbe setzen. Und Technik, die ist wirklich wichtig, das wusste schon der gute, alte Tom Clancy: „Es gab da mal ein Land namens Sowjetunion, aber nun ist es weg. Denn unsere Technologie war einfach besser." ❑

Die Flugzeug-Action *HAWX* entsteht in Ubisofts Rumänien-Studio – der Mix aus sanften Sim-Elementen und Hollywood-Action bleibt hinter den Erwartungen zurück.

JAGD AUF DIE TYPISCHEN ZUTATEN

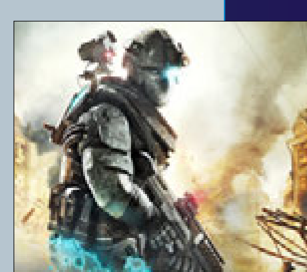
Diese Elemente machen einen Tom-Clancy-Titel aus.

BÖSE BUBEN



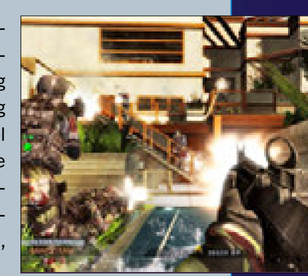
Die Schurken in einem typischen Clancy-Spektakel sind zumeist sofort als solche zu erkennen. Denn sie bemühen sich stets, möglichst fies und unfreundlich auszusehen. Wichtige optische Accessoires sind dabei Sonnenbrillen, seltsame Hüte, Narben oder eine schmierige Haarpracht. Und wenn noch irgendwelche Zweifel an der Unmenschlichkeit des jeweiligen Halunken bestehen, reicht ein Blick in seinen Pass: Wer Suhadi Sadono, Hugo Lacerda oder Samed Vezirzade heißt, der kann einfach kein netter Mensch sein!

MODERNE MASCHINEN



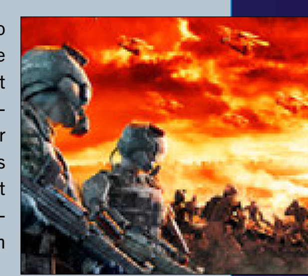
Die Protagonisten von *Rainbow Six*, *Splinter Cell* & Co. ballern nicht mit lahmen Pistölchen in der Gegend herum, sondern nutzen stets topmodernes Militärspielzeug. Egal ob Drohnen, Tarnanzüge, Minikameras oder tragbare Schutzschilde: Das Werkzeug-Repertoire der Clancy-Einheiten orientiert sich zwar stets an dem, was die Armeen dieser Welt ins Feld führen, kommt aber stets mit einer Science-Fiction-Schlagseite daher. Zu dumm, dass auch die virtuellen Terroristen zumeist ein Faible für Hightech haben.

KOOPERATIVE KÄMPFE



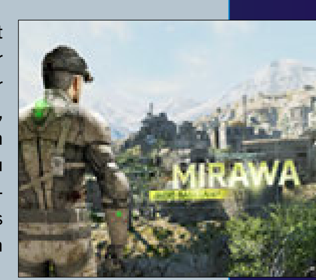
Neben einer zünftigen Solo-Kampagne muss ein Titel, der den Namen Tom Clancy trägt, auch umfangreiche Mehrspieler-Optionen bieten. Extrem wichtig dabei: Um der Spezialeinheiten-Thematik Rechnung zu tragen, sollten eben auch die Online-Scharmützel Teamwork fördern sowie bestenfalls unterschiedliche Söldnerklassen enthalten. Und die klassischen Gadgets sind natürlich ebenfalls Pflicht: Wo bei der Multiplayer-Konkurrenz mit typischen Waffen hantiert wird, nutzen die Clancy-Truppen Sci-Fi-Spielzeug.

INTERNATIONALES INFERNO



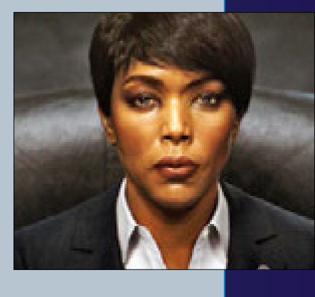
Ein Einkaufszentrum in Bielefeld ist einfach nicht so sexy wie der Pariser Eiffelturm: Und so suchen sich die Bösewichter der Tom-Clancy-Spiele zumeist möglichst berühmte Ziele für ihre Attacken aus. Mit Kleinigkeiten halten sich die kriminellen Knilche generell nur selten auf: Mal sollen Atombomben gezündet, mal das komplette Internet lahmgelegt, mal der US-Präsident ermordet werden – wer die Kampagne eines durchschnittlichen Tom-Clancy-Titels bewältigt, der hat am Ende zumeist die ganze Welt gerettet.

EXOTISCHE EXPEDITIONEN



Ihr habt keine Kohle für Fernreisen? Dann investiert doch einfach ein paar Euro in eine *Ghost Recon*- oder *Rainbow Six*-Episode! Ob Las Vegas, Mexiko, Tokio oder Kuba – die Spezialeinheiten kommen ganz schön rum, und das auch noch völlig kostenlos und zumeist im Privatjet. Allerdings lässt das Empfangskomitee oft zu wünschen übrig: Statt süffiger Cocktails werden welche der Marke Molotow serviert. Aber hey, dafür gibt's kein nerviges Animationsprogramm mit irgendwelchen Möchtegern-Musical-Sängern.

VERFLUCHTE VORGESETZTE



Wie gemein und despotisch Chefs sein können, das wissen nicht nur PCG-Redakteure (Sorry, Wolfgang!). Aber die Führungsriege aus den Tom-Clancy-Spielen hat geradezu einen Hang zum Wahnsinn: Meist schicken die Geheimdienst-Bosse ihre Untergebenen geradewegs ins Verderben und wollen im Nachhinein dann nichts von der jeweiligen Operation gewusst haben. Noch schlimmer wird's, wenn sich der vermeintliche Vorgesetzte auch noch als Doppelagent entpuppt, der für die andere Seite arbeitet.



In den detailliert gestalteten Levels geht mehr zu Bruch als zuvor. Erstmals lassen sich auch Decken zerstören.

Genre: Rundentaktik
Entwickler: Firaxis
Publisher: 2K Games
Termin: 5. Februar 2016

Furchtbar praktisch: Ob ihr beim Schleichen Gefahr lauft, entdeckt zu werden, zeigen kleine Symbole an.

XCOM 2

Von: Peter Bathge

Nach 20 Stunden und doppelt so vielen Einsätzen in der spannenden Guerrilla-Welt von *XCOM 2* sprechen wir eine klare Kaufempfehlung aus – unter einer Bedingung.

Schon bald gibt es keinen Grund mehr, *XCOM: Enemy Unknown* zu spielen, es sei denn aus Nostalgiegründen. Denn der Nachfolger *XCOM 2* ersetzt die spaßigsten Komponenten des Rundentaktik-Spiels nicht nur passgenau, er kommt dazu in allen Belangen verbessert daher. Wir haben nach unserer großen Vorschau in Ausgabe 01/16 noch einmal glatte 20 Stunden mit einer weit fortgeschrittenen Version von *XCOM 2* verbracht. Darin war etwa die Hälfte aller Story-Missionen, Alien-Widersacher und Forschungsprojekte enthalten. Entsprechend zuversichtlich sind wir, dass *XCOM 2* der erwartete PC-Hit 2016 wird. Wenn, ja wenn Entwickler Firaxis zum Release eine kleine Sache richtig hinbekommt.

Hoher Wiederspielwert

Unsere wichtigste Erkenntnis aus dem Vorabtest: *XCOM 2* fühlt sich auch nach zwei angefangenen Durchläufen frisch an. Das ist vor allem auf die neuen Zufallskarten zurückzuführen, die unterschiedlichere Ergebnisse liefern als im Vorgänger. Selbst wenn einzelne Maps im Vergleich vage vertraut wirken, liegt ihnen doch immer ein leicht anderes Layout als zuvor zugrunde. Einzige Ausnahme sind die mit reichlich Funkmeldungen und Zwischensequenzen angereicherten Story-Missionen, die aber nur einen Bruchteil der Einsatzzahl ausmachen.

Die Sogwirkung von *XCOM 2* ist wie schon beim ersten Teil unter Firaxis' Federführung beachtlich. Das liegt natürlich hauptsächlich an den mit tollen Kamerafahrten noch besser inszenierten (und großartig aussehenden!) Rundenkämpfen. In denen sorgen neue Taktiken wie das verdeckte Vorgehen für mehr Abwechslung. Dazu gibt es eine Reihe fieser Widersacher, die selbst *XCOM*-Veteranen noch nie gesehen haben. Ein sachter Stressfaktor durch (faire) Zeitlimits, in deren Rahmen wir bestimmte (Neben-)Ziele erreichen müssen, und die brandneuen Nahkämpfer auf beiden Seiten beeinflussen unser Kampfverhalten auf subtile Weise. Zögerliches Vorpirschen mit aktivierter Overwatch-Funktion ist nicht mehr so übermächtig wie bisher.

Die Verzahnung mit dem Strategiepart ist exzellent gelungen und motiviert enorm. Auf unserer fliegenden Basis Avenger erforschen wir neue Technologien für den Kampf gegen die Aliens, verarzten verwundete Soldaten und bauen neue Räume wie Energiestation oder Fortschrittliches Kriegszentrum. Cool: Durch Letzteres haben Soldaten die Chance, bei jeder Beförderung eine klassenfremde Zusatzfähigkeit zu erhalten. Da ihr nun erstmals euren XCOM-Ingenieuren Aufgaben zuweisen könnt, spielt sich der Basenbau weitaus komplexer als zuvor. So kann ein Ingenieur etwa Platz für neue Räume in der Avenger schaffen – oder im Kraftwerk die Stromproduktion erhöhen. Darüber hinaus könnt ihr viele Räume auch noch verbessern.

Firaxis hat für seinen zweiten globalen Feldzug gegen außerirdische Invasoren auch kräftig an der Balance geschraubt. Im Vorgänger war es etwa unabdingbar, möglichst schnell Satelliten in den Orbit zu schießen, weil ansonsten Staaten aus dem XCOM-Bündnis austraten und ihre Unterstützungszahlungen mitnahmen. *XCOM 2* behält diese Mechanik zwar in abgeänderter Form bei: Ihr errichtet Kommunikationsrelais, um neue Kontakte mit Rebellengruppen zu knüpfen. Allerdings entfällt die drakonische Strafe für gemütlichere Spielertypen, stattdessen setzt Firaxis auf Anreize wie erhöhte Einnahmen und eine größere Reichweite eurer fliegenden Avenger, wenn ihr neue Sektoren erschließt.

Zug um Zug durch die Welt

Das Basis-Raumschiff über die Karte zu schicken und an interes-

! WARUM KEIN TEST?

Zum Redaktionsschluss am 15. Januar stand uns lediglich eine inhaltlich begrenzte Vorabfassung von *XCOM 2* zur Verfügung. Weil wir die komplette zweite Hälfte des Spiels noch nicht gesehen haben, geben wir zu diesem Zeitpunkt keine Wertung.

AUF PCGAMES.DE Rechtzeitig zur Veröffentlichung des Spiels am 5. Februar 2016 findet ihr unsere Wertung samt finaler Einschätzungen und einem ausführlichen Testvideo auf www.pcgames.de.

Die fleischigen Gestaltwandler namens Gesichtslose tarnen sich als zu rettende Zivilisten. Fies!

santen Orten nach neuen Vorräten oder Rekruten zu scannen, sorgt für Beschäftigung. Top: In jeder per Kommunikationsrelais erschlossenen Provinz gibt es eine Rebellenbasis, an der ihr im Austausch mit der neuen Ressource Informationen zusätzliche Soldaten, Wissenschaftler oder Ingenieure anheuert. Ab und zu eröffnet sich euch hier oder am Schwarzmarkt zudem die Möglichkeit, Forschungs- und Bauvorhaben zu beschleunigen.

Wenn Firaxis einen Bereich bei seiner Rundum-Renovierung des *XCOM*-Spielprinzips ausspart, dann sind das die Rollenspiel-Elemente. Stufenaufstiege eurer Einsatzkräfte resultieren weiterhin in der Wahl zwischen zwei Fähigkeiten pro Klasse. Einen ausgewachsenen Talentbaum mit mehreren unterschiedlichen Entwicklungspfaden gibt es nicht. Dafür hat Firaxis die Fähigkeiten der insgesamt fünf Klassen verfeinert. So ist es die reinste Folter, sich zwischen zwei Optionen zu entscheiden. Sollte sich eine Talent-Kombination im Einsatz als suboptimal herausstellen, dürft ihr die Skillpunkte per Respec-Option neu verteilen. Irre praktisch bei langen Feldzügen!

Eine Frage des Glücks

Achtung: Mit Trefferchancen und einem neuen Ausweichwert für Soldaten wie Gegner setzt *XCOM 2* auf den Zufallsfaktor, um seinen taktischen Schlachten mehr Würze zu verleihen. Das mag so manch einen aufregen, der von sogenannten „Random Number Games“ (RNG) die Schnauze voll hat. Beim Test empfanden wir die Ungewissheit, ob ein Schuss mit 82%iger Wahrscheinlichkeit ins Ziel trifft oder doch danebengeht, aber stets als willkommenen Nervenkitzel. Wer sich aufgrund eines unglücklich verlorenen Soldatenlebens zu stark aufzuregen droht, kann ja immer noch einen alten Spielstand laden. Im bekannten Ironman-Modus ist das natürlich keine Option, da bedeutet tot wirklich tot.

Wir spielten bisher nur auf Normal, dem zweiten von vier Schwierigkeitsgraden, und empfanden *XCOM 2* als angenehm herausfordernd, aber nicht frustrierend schwer. Wie Firaxis die Intensität des Anspruchs im weiteren Spielverlauf noch dosiert, steht natürlich auf einem anderen Blatt. In *XCOM: Enemy Unknown* war nach etwa drei Vierteln der Kampagne nämlich so langsam die Luft raus; gegen Plasmawaffen und dicke Titan-Rüstung hatten die Aliens nur noch selten eine Chance. Für unseren finalen *XCOM 2*-Test werden wir daher ganz genau beobachten, wie sich die Schwierigkeitskurve gegen Ende entwickelt. Wir gehen stark davon aus, dass Firaxis wie bei nahezu allen anderen Spielelementen auch hier auf die Kritik von Spielern und Presse gehört und für Besserung gesorgt hat.

Und wenn wir schon bei Wünschen in Richtung Entwickler sind: Die Tage bis zum Release darf Firaxis auch gerne noch in die Beseitigung letzter Bugs stecken. Besonders im Zusammenhang mit den dynamischen Kamerafahrten kam es immer mal wieder zu kleinen Anzeige- und Clipping-Fehlern. Auch die automatisch ausgelöste Zeitlupenfunktion, die immer dann anläuft, wenn auf „Overwatch“ gestellte Einheiten Gegner aufs Korn nehmen, produzierte stellenweise skurrile Ergebnisse. Davon war jedoch nichts spielentscheidend. Nur ein einziges Mal mussten wir einen älteren Spielstand laden, damit unsere Soldaten auf das Dach eines Gebäudes klettern konnten, das sich zuvor partout nicht anwählen lassen wollte. ❑



Nach dem Bau des Psi-Labors bildet ihr grüne Rekruten zu übernatürlich begabten Soldaten aus.

PETER MEINT



„Es fällt schwer, überhaupt Kritikpunkte zu finden.“

Ein Bekannter von mir hat *XCOM: Enemy Unknown* über 500 Stunden gespielt. Das könnte ich nicht. Nach vier Durchläufen zu je um die 20 Stunden habe ich mich einfach sattgesehen an den vergleichsweise wenigen Kartenvariationen. Bei *XCOM 2* dagegen stehen die Chancen nicht schlecht, dass ich weit über 100 Stunden mit der Befreiung der Welt verbringe. Denn zum einen fühlen sich die Maps dank stärkerer Zufallselemente bei jedem Durchgang unterschiedlich an, zum anderen bietet das Spielprinzip durch die Bank mehr Tiefe. Außerdem läuft mir schon jetzt das Wasser im Mund zusammen, wenn ich an die Mods denke, die dank offiziellem Support den Steam-Workshop fluten dürften.

PRO UND CONTRA

- + Sensationell eingängige, hervorragend präsentierte Rundengefechte
- + Hoher Anspruch mit vier Schwierigkeitsgraden und Ironman-Modus
- + Stark ausgebauter Basis-Part
- + Viele Detail-Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger
- + Tolle Underdog-Atmosphäre mit brandgefährlichen Aliens
- + Aufwendig erzählte Geschichte
- + Mod-Unterstützung ab Release
- − Besitzt die gleichen Vereinfachungen gegenüber dem Ur-*UFO* wie *Enemy Unknown* (Aktionspunkte etc.)
- − Bislang noch kleine Anzeigefehler

EINSCHÄTZUNG **90-94**

KURZMELDUNGEN

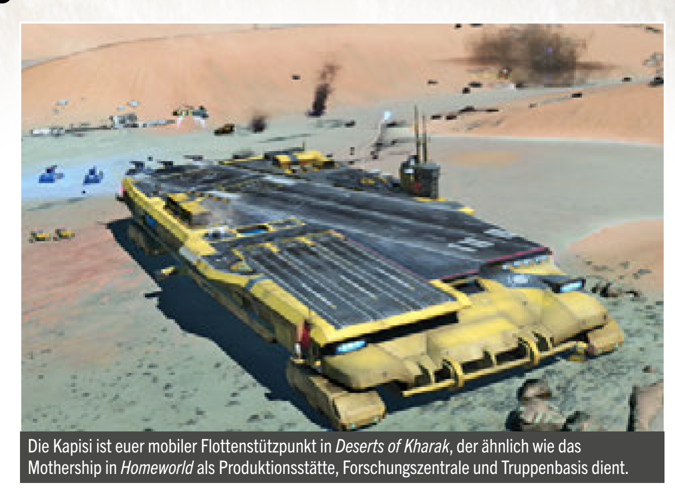
Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

HOMEWORLD: DESERTS OF KHARAK

Eine wüste Vorgeschichte

Kurz vor Redaktionsschluss bekamen wir Zugang zu einer fast fertigen Version des Echtzeitstrategiespiels. Zu knapp, um die 13 Missionen umfassende Einzelspielerkampagne plus Skirmish- und Mehrspielerinhalte durchzuspielen. Einen ersten Eindruck wollen wir euch jedoch nicht vorenthalten, denn die Koop-Entwicklung von Gearbox Software und Blackbird Interactive versucht einen spannenden Spagat zwischen dem klassischen Homeworld-Feeling mit seinem eher gemächlichen Gameplay und den eher hektischen Echtzeitstrategie-Gefechten am Boden. Diese Mischung funktioniert schon in den ersten Missionen von *Deserts of Kharak* recht gut. Anstelle des behäbigen Motherships aus den Weltraum-Pendants befehligt ihr im jetzigen Wüstenszenario einen riesigen und trägen Flotten-Kommando-Träger. Diese Mischung aus mobiler Basis und Flugzeugträger ist die Produktionszentrale für eure wachsende Flotte. Wie im klassischen *Homeworld* nehmt ihr eure Einheiten von Mission zu Mission mit. Rohstoffe sind dabei knapp, sodass ihr stets gut abwägen müsst, auf welche Einheiten ihr setzt und welche der erforschbaren Technologien ihr als Nächstes in Angriff nehmen wollt. Die Truppentypen sind in verschiedene Klassen unterteilt, vom leichten Sandflitzer bis zum schweren Begleitkreuzer habt ihr ein ausgewogenes Einheitenarsenal, das den Regeln von Stein-Schere-Papier unterliegt. Flugstaffeln des Trägers kommen als taktische Komponente dazu. Auch die klassische Kartenansicht der Strategiereihe gibt's in *Deserts of Kharak*. Die von uns angespielten Missionen zeigten aber auch typische *Homeworld*-Altlasten. So sind die gegnerischen Skripte recht starr, die KI zwar mitunter aggressiv, aber nicht gerade schlau. Wer sich auf den Karten zu schnell und mit fehlenden Kontereinheiten vorwagt, bekommt ordentlich eins auf die Mütze. Erreichte Kampagnenmissionen lassen sich aber nach einem Fehlschlag mit der Option „Standardflotte" neu versuchen. Die Story ist sehr schön in den geschichtlichen Kodex der *Homeworld*-Reihe eingebunden. So erlebt ihr durch ordentlich und in englischer Sprache erzählte Dialoge die spannende Geschichte rund um die spätere Flottenkommandantin Rachel S'Jet. In *Deserts of Kharak* ist sie eure wichtigste Einheit, mit der ihr die große Expedition auf Kharak unternehmt, um die Artefakte und Technologien zu finden, die den Bau des späteren Motherships ermöglichen. Die Musik stammt wieder aus der Feder des *Homeworld*-Komponisten Paul Ruskay und verpasst dem Spiel eine tolle Klangkulisse. Für eine finale Wertung wollen wir das Spiel natürlich noch ganz durchspielen und abwarten, was der vorab angekündigte 2 GB große Patch noch ändert. Release ist der 20. Januar 2016. ❑

Info: www.desertsofkharak.com/



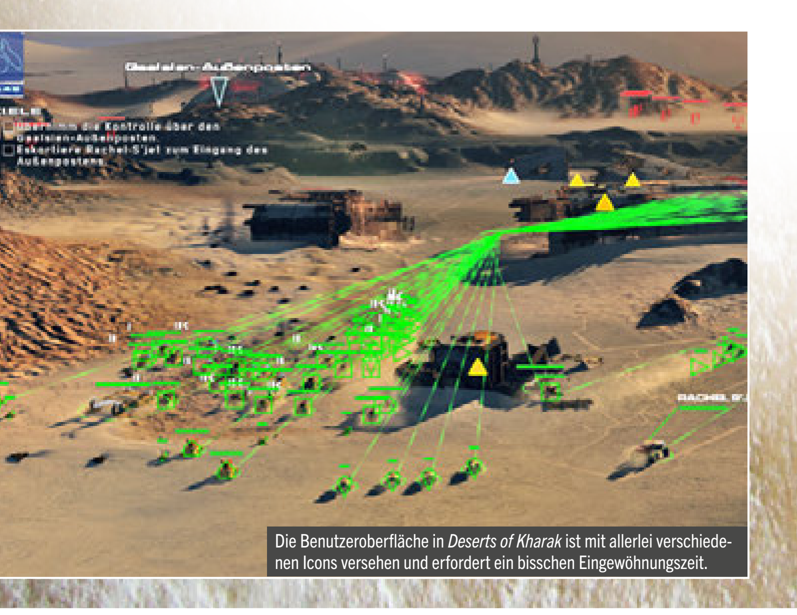
Die Kapisi ist euer mobiler Flottenstützpunkt in *Deserts of Kharak*, der ähnlich wie das Mothership in *Homeworld* als Produktionsstätte, Forschungszentrale und Truppenbasis dient.

STEFAN MEINT



„*Homeworld* trifft auf *Dune* – das Feeling stimmt schon mal!"

Ein *Homeworld* im Sandkasten? Ich war vorab etwas skeptisch, ob man die Weltraumstrategiereihe auch in den Weiten einer Wüstenlandschaft gut umsetzen kann. Nach sieben von dreizehn verfügbaren Kampagnenmissionen steht für mich fest: „Ja, kann man gut umsetzen!" Wie im klassischen *Homeworld* gilt es auch in *Deserts of Kharak*, vorsichtig zu taktieren und mit seinen Rohstoffen hauszuhalten. Die eingesetzte Unity-Engine macht aus dem Echtzeitstragiespiel zwar keinen Optik-Kracher, dafür überzeugen Stimmung und Atmosphäre. Ein paar Schwächen in Sachen KI und Wegfindung gab es in der Vorabversion noch zu verzeichnen. Auch das Einheitenmanagement könnte noch verbessert werden. Beispielsweise lassen sich die fitzelig kleinen Turmeinheiten kaum unterscheiden und aufgrund einer fehlenden Formationsfunktion bildeten sich beim Anspielen mitunter chaotische Truppenverbände.



Die Benutzeroberfläche in *Deserts of Kharak* ist mit allerlei verschiedenen Icons versehen und erfordert ein bisschen Eingewöhnungszeit.

ENTWICKLERKONFERENZ QUO VADIS 2016

Erste Sprecher bekannt

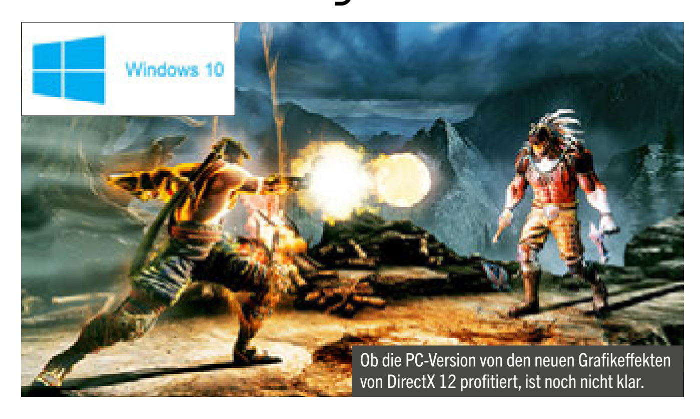
Die in diesem jahr zum zehnten Mal stattfindende Entwicklerkonferenz Quo Vadis nimmt langsam Formen an. Veranstalter Aruba konnte schon zahlreiche spannende Sprecher verpflichten. Darunter Bethesdas Matt Firor (*The Elder Scrolls Online*), Ubisofts Alex Hutchinson (*Assassin's Creed 3, Far Cry 4*) und Henrik Jonsson, der bei Entwickler Ghost Games an der *Need for Speed*-Reihe arbeitet. Die Quo-Vadis-Konferenz (18. bis 20. April) stellt auch in diesem Jahr wieder das Herzstück der International Games Week in Berlin dar. Letztere zog im letzten Jahr 12.000 Besucher aus allen Bereichen der Spielebranche an. ❑



Info: www.qvconf.com

KILLER INSTINCT

Exklusive Prügeleien



Ob die PC-Version von den neuen Grafikeffekten von DirectX 12 profitiert, ist noch nicht klar.

Das Beat 'em Up *Killer Instinct* gehörte vor über zwei Jahren zu den Launch-Titeln der Xbox One. Nun bestätigte Microsoft das Gerücht, dass auch eine PC-Version in der Mache sei, und gab zugleich bekannt, dass sie schon in diesem März erscheinen soll – allerdings exklusiv für Windows 10. Ebenfalls nur für die neueste Betriebssystemversion soll auch Keiji Inafunes (*Mega Man*-Reihe) kommendes Spiel *Recore* erscheinen. Ob die beiden Titel tatsächlich von der Grafikschnittstelle DirectX 12 profitieren, ist zurzeit noch unklar. Microsoft ist in dieser Hinsicht ein gebranntes Kind, denn die PC-Fassung von *Halo 2* setzte zwingend Windows Vista voraus, nutzte die Features von DirectX 10 aber nur sehr spärlich. Man ging damals eher davon aus, dass die Redmonder mit dem Ego-Shooter-Hit die Verkäufe des damals ziemlich unbeliebten Betriebssystems ankurbeln wollten. ❑

Info: www.microsoft.com

ASSASSIN'S CREED 7

Erst im nächsten Jahr?

Neues Jahr, neues *Assassin's Creed* – auf diese Formel setzt Ubisoft nun schon seit dem zweiten Teil, das im November 2009 erschien. Doch laut einem Bericht auf Kotaku.com soll es nun eine Ausnahme geben. Ubisoft habe die Entscheidung für die Veröffentlichung von Assassin's Creed: Empire (angeblicher Projektname) aufgrund von *Unity* getroffen, dessen schlechter Ruf scheinbar die Verkäufe des aktuellen Ablegers *Syndicate* negativ beeinflusse. Die Webseite beruft sich bei dem Artikel auf einen Informanten, der dem Publisher nahe stehen soll. Dass der Bericht womöglich der Wahrheit entspricht, ist nicht von der Hand zu weisen. Kotaku.com hatte bereits *Assassin's Creed: Unity* und auch *Syndicate* lange vor der öffentlichen Ankündigung seitens Ubisoft enthüllt. ❑

Info: www.kotaku.com



Mit *Jack the Ripper* ist der erste Kampagnen-DLC für *Assassin's Creed: Syndicate* bereits im Dezember erschienen. Weitere DLCs sollen in den nächsten Monaten folgen – leer gehen die *AC*-Fans folglich 2016 nicht aus.

ORIGIN ACCESS

Spielen, bis der Arzt kommt

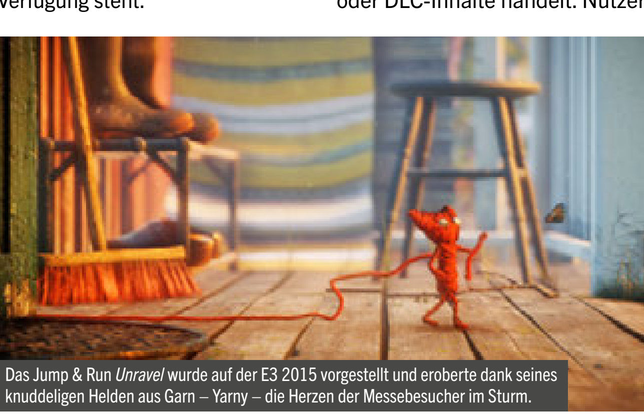
Bei den Xbox-Jüngern seit über einem Jahr äußerst beliebt, nun auch für uns PC-Spieler erhältlich: die Spiele-Flatrate von Electronic Arts. Mit dem Origin-Access-Abonnement für 3,99 Euro im Monat erhalten Kunden Zugriff auf mehr als ein Dutzend Titel. Einzige Voraussetzung ist die Installation der Origin-Software. „Origin Access bietet den Spielern grenzenlosen Spielspaß mit einer wachsenden Sammlung an EA-Spielen für PC", schreibt der Publisher in der Ankündigung zum neuen Dienst, der aktuell in Deutschland, Großbritannien, Kanada und den USA zur Verfügung steht.

Derzeit stehen 15 alte und neue Spiele in der sogenannten „Vault" zur Auswahl, darunter etwa der noch immer beliebte Ego-Shooter *Battlefield 4*, der Rollenspielkracher *Dragon Age: Inquisition*, die Fußballsimulation *FIFA 15* und der Indie-Hit *This War of Mine*. Die bunt gemischte Palette an Spielen soll wie auf der Xbox mit der Zeit durch neue Titel erweitert werden.

Neben den Vault-Spielen sichern sich Mitglieder außerdem zehn Prozent Preisnachlass auf ihre Origin-Käufe – egal ob es sich dabei um eine Vollversion oder DLC-Inhalte handelt. Nutzer des neuen Services können zudem Spiele des Publishers schon vor der Veröffentlichung für eine begrenzte Zeit Probe spielen. Die Vorabversionen sind in der Regel inhaltlich mit den Vollversionen identisch, jedoch auf eine von Electronic Arts festgelegte Spieldauer beschränkt. Zu den ersten Testversionen zählt *Unravel*. Das charmante Jump & Run stellt jedoch auch gleich eine Ausnahme dar: Lediglich zwei Levels können ab dem 4. Februar für zehn Stunden gespielt werden. Alle darin erspielten Erfolge und Fortschritte lassen sich jedoch beim Kauf der Vollversion übertragen. ❑

Info: www.origin.com/de





Das Jump & Run *Unravel* wurde auf der E3 2015 vorgestellt und eroberte dank seines knuddeligen Helden aus Garn – Yarny – die Herzen der Messebesucher im Sturm.

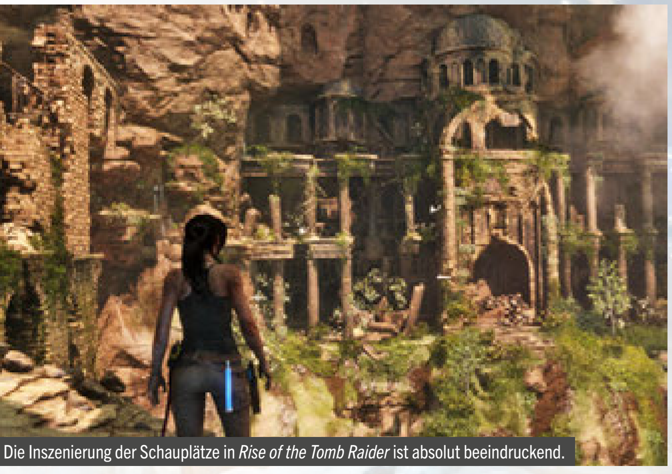
HORN DES MONATS*

LUKAS SCHMID



Unser frischgebackener Redakteur Lukas Schmid scheint das Ende seiner beinharten Volontärsjahre ein wenig zu heftig gefeiert zu haben. In seinem Test zu *Assassin's Creed: Syndicate* behauptete der Exil-Österreicher doch glatt, dass die Kutschenfahrten des London-Ablegers ein komplett neues Element für die Meuchelmörderreihe wären – und das, obwohl Lukas ein ausgewiesener *Assassin's Creed*-Experte ist. Unseren Vorwurf wies Herr Schmid jedoch entschieden zurück, da seines Erachtens die Kutschen in den Vorgängern nur in speziellen und sehr kurzen Abschnitten eine tragende (haha!) Rolle spielten. Das können wir zwar nachvollziehen, aber trotzdem schicken wir Lukas nun mit einer Postkutsche nach Wien, damit er für die gesamte Redaktion Schnitzel holt – die sind einfach zu lecker!

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu All Star Strip Poker schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."


Die Inszenierung der Schauplätze in *Rise of the Tomb Raider* ist absolut beeindruckend.


Vor allem die verschiedenen Lichteffekte lassen einem immer wieder die Kinnlade runterklappen.

RISE OF THE TOMB RAIDER

PC-Version angespielt

Rise of the Tomb Raider erscheint am 29. Januar endlich für den PC. Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns eine fast fertige Review-Fassung des Titels. Für einen richtigen Test reichte die Zeit nicht mehr, dennoch möchten wir euch hier zumindest erste Eindrücke aus der PC-Version bieten.

Spielerisch ist die Version für den Rechner natürlich genauso hervorragend wie die Xbox-One-Fassung. Die verschiedenen Spielelemente greifen schön ineinander und generieren einen super Spielfluss, der keinerlei Langeweile aufkommen lässt.

Technisch war unsere Version aber eben noch nicht ganz fertig. Die Kantenglättung funktioniert zwar schon viel besser als auf der unterlegenen One-Hardware, ist aber noch nicht ganz perfekt. Zudem bemerkten wir an manchen Stellen kleinere Nachladeruckler. Auch die Frisur von Lara Croft macht noch ein paar Probleme. In einer Zwischensequenz zappelten die Haarsträhnen beispielsweise wild herum. Square Enix versicherte uns jedoch, dass man sich dieser Makel bewusst ist und diese pünktlich zum Release gefixt sind. ❑

Info: www.tombraider.com

CHRIS MEINT



„Laras Abenteuer wird sogar noch mal schöner."

Rise of the Tomb Raider war schon auf der Xbox One ein sehr gutes Spiel mit atemberaubender Grafik und die PC-Version ist sogar noch etwas hübscher. Die Kantenglättung ist zwar noch nicht optimal, flimmert aber nicht mehr so stark wie auf der Konsole und auch ansonsten wirkt alles noch mal eine Spur feiner. Wir vertrauen Square auch voll und ganz, dass die kleinen Technik-Mängel noch bis zum Release beseitigt werden. Spielerisch ist Laras Abenteuer ohnehin klasse. Schön: auch mit Maus und Tastatur lässt sich das Spiel sehr gut bedienen.

STEAM

Ein erfolgreiches Jahr für Steam



Über die genauen Umsatzzahlen von Steam hüllt sich Betreiber Valve in Schweigen. Doch dank dem Steam-Spy-Service lässt sich relativ genau sagen, wie viele Spiele auf der Download-Plattform über die Ladentheke gingen. Die Dienstleistung errechnet anhand von Statistiken ziemlich akkurate Schätzungen darüber, von wie vielen Kunden der jeweilige Titel angeschafft wurde.

Durch die Steam-Spy-Daten lässt sich jedenfalls eines sagen: 2015 scheint außergewöhnlich erfolgreich gewesen zu sein. So wurden mit über 3.000 Titeln mehr als ein Drittel mehr Spiele als noch 2014 auf der Plattform veröffentlicht. Auch die immense Anzahl an Verkäufen kann sich sehen lassen: Über 350 Millionen Spiele wurden im vergangenen Jahr auf Steam gekauft. Der erfolgreichste Titel war *GTA 5* mit 3,85 Millionen abgesetzten Kopien, gefolgt von *Fallout 4* mit 2,8 Millionen Exemplaren. Das von vielen Medien als Spiel des Jahres gekürte *The Witcher 3* lag mit 1,15 Millionen Verkäufen nur an fünfter Stelle auf den Steam-Spy-Charts. Der Grund dafür ist einleuchtend: Publisher CD Projekt dürfte die meisten Kopien über die eigene Plattform Gog.com abgesetzt haben. ❑

Info: www.steamspy.com

Rockstars *Grand Theft Auto 5* war laut Steam-Spy das erfolgreichste Spiel auf der Plattform.



SPIELE UND TERMINE

Die wichtigsten Spiele der kommenden Monate und ihre Veröffentlichungstermine (Änderungen vorbehalten)

Legende: Terminänderung Neuankündigung Vorschau in dieser Ausgabe

SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	VORSCHAU IN AUSGABE
Abzû	Adventure	505 Games	2016	08/15
Adr1ft	Adventure	505 Games	28. März 2016	08/15
American Truck Simulator	Simulation	SCS Software	2. Februar 2016	-
Armored Warfare	Mehrspieler-Action	Obsidian Entertainment	2016	04/15
Assassin's Creed Chronicles: Russia	Action-Adventure	Ubisoft	9. Februar 2016	-
Batman	Adventure	Telltale Games	2016	-
Battle Tech	Rundentaktik	Harebrained Schemes	1. Quartal 2017	-
Battleborn	Mehrspieler-Shooter	2K Games	3. Mai 2016	07/15
Battlecry	Mehrspieler-Action	Bethesda	Nicht bekannt	-
Battlefleet Gothic: Armada	Echtzeitstrategie	Focus Home Interactive	2016	03/15
Below	Action-Adventure	Capybara Games	2016	08/14
Blitzkrieg 3	Echtzeitstrategie	Nival Interactive	2. Quaral 2016	-
Bombshell	Action	3D Realms	29. Januar 2016	-
NEU Clustertruck	Jump & Run	Landfall Games	April 2016	-
Cossacks 3	Echtzeitstrategie	GSC Game World	2016	-
Cuphead	Jump & Run	Studio MDHR	2016	08/15
Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt	Nicht bekannt	01/16
Dark Souls 3	Action-Rollenspiel	Bandai Namco	12. April 2016	08/15, 09/15, 01/16
Day of the Tentacle Remastered	Adventure	Double Fine	März 2016	-
DayZ	Survival-Action	Bohemia Interactive	2016	02/14
Dead Island 2	Action	Deep Silver	2016	09/14
Deus Ex: Mankind Divided	Action-Rollenspiel	Square Enix	23. August 2016	06/15, 11/15, 01/16
Die Gilde 3	Wirtschaftssimulation	Nordic Games	2016	09/15
Die Siedler: Königreiche von Anteria	Aufbaustrategie	Ubisoft	Nicht bekannt	08/14
Die Zwerge	Rollenspiel	Eurovideo	2. Quartal 2016	09/15
Dishonored 2	Action	Bethesda	2. Quartal 2016	08/15
Divinity: Original Sin 2	Rollenspiel	Larian Studios	4. Quartal 2016	10/15
Dreadnought	Action	Grey Box	2016	07/14, 04/15, 06/15
Seite 12 Doom	Ego-Shooter	Bethesda	2. Quartal 2016	08/15, 01/16, 02/16
Eitr	Action-Rollenspiel	Devolver Digital	2016	08/15
Elex	Rollenspiel	Nordic Games	1. Quartal 2017	09/15, 01/16
Endless Space 2	Rundenstrategie	Amplitude Studios	2016	09/15
Eve Valkyrie	Weltraum-Action	CCP Games	28. März 2016	06/14
Everspace	Weltraum-Action	Rockfish Games	4. Quartal 2016	09/15
Far Cry: Primal	Ego-Shooter	Ubisoft	1. März 2016	11/15, 01/16
Firewatch	Adventure	Campo Santo	9. Februar 2016	10/14
For Honor	Action	Ubisoft	Nicht bekannt	08/15
Fortnite	Action	Epic Games	2016	10/12, 10/14
Full Throttle Remastered	Adventure	Double Fine	2016	-
Game of Thrones: Season 2	Adventure	Telltale Games	Nicht bekannt	-
Ghost Recon: Wildlands	Action	Ubisoft	Nicht bekannt	08/15
Gigantic	Mehrspieler-Action	Motiga	2016	09/15
Grim Dawn	Action-Rollenspiel		Februar 2016	05/13, 07/13
Headlander	Action	Double Fine	2016	-
Hearts of Iron 4	Echtzeitstrategie	Paradox Interactive	1. Quartal 2016	-
Hellblade	Action	Ninja Theory	2016	08/15
Hitman	Action	Square Enix	11. März 2016	08/15, 01/16
Hob	Adventure	Runic Games	2016	-
Homefront: The Revolution	Ego-Shooter	Deep Silver	20. Mai 2016	07/14, 08/15, 09/15, 01/16
Hyper Light Drifter	Action	Heart Machine	2. Quartal 2016	-
Kingdom Come: Deliverance	Rollenspiel	Warhorse Studios	3. Quartal 2016	02/14, 05/14
Lawbreakers	Ego-Shooter	Nexon	2016	-
Lego Marvel Avengers	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	29. Januar 2016	-

CLUSTERTRUCK



Ein Hüpfspiel aus der Indie-Ecke, bei dem ihr über die Dächer von wie wild rasenden und crashenden Lkw zum Levelausgang gelangen müsst. Schon die Alpha-Version macht überraschend viel Spaß!

LEGO MARVEL AVENGERS



Die Testversion des neuen Plastikhelden-Spiels erreichte uns erst kurz nach Redaktionsschluss. Dafür findet ihr auf unserer DVD ein extralanges Let's-Play-Video mit einem der Entwickler voller Infos.

RECORE



Das ursprünglich nur für Xbox One angekündigte Action-Adventure erscheint auch für Windows 10. Am Steuer sitzt mit Keiji Inafune einer der Designer der legendären *Mega Man*-Serie.

RISE OF THE TOMB RAIDER



Publisher Square Enix hat die PC-Veröffentlichung des in Ausgabe 12/15 ausführlich vorgestellten Action-Adventures überraschend vorgezogen. Den Test findet ihr auf www.pcgames.de.

	SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	VORSCHAU IN AUSGABE
	Lego Worlds	Sandbox-Aufbauspiel	Warner Bros. Interactive	1. Quartal 2016	-
	Mafia 3	Action	2K Games	26. April 2016	09/15
	Masquerada: Songs and Shadows	Rollenspiel	Witching Hour Studios	2. Quartal 2016	-
	Mass Effect: Andromeda	Rollenspiel	Electronic Arts	4. Quartal 2016	01/16
	Master of Orion	Rundenstrategie	Wargaming	2016	08/15, 09/15, 01/16
	Mighty No. 9	Jump & Run	Deep Silver	9. Februar 2016	-
	Mirror's Edge: Catalyst	Action-Adventure	Electronic Arts	26. Mai 2016	08/15, 09/15, 01/16
	Moto Racer 4	Rennspiel	Microids	4. Quartal 2016	-
	Mount & Blade 2: Bannerlord	Rollenspiel	Paradox Interactive	2016	-
	Need for Speed	Rennspiel	Electronic Arts	2. Quartal 2016	08/15, 09/15, 11/15
	No Man's Sky	Weltraum-Action	Hello Games	Juni 2016	08/15, 01/16
	Paragon	MOBA	Epic Games	2016	-
	Planet Coaster	Wirtschaftssimulation	Frontier Developments	2016	-
Seite 38	Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	23. Februar 2016	08/15, 01/16, 02/16
	Project Daedalus: The Long Journey Home	Strategie	Daedalic Entertainment	3. Quartal 2016	09/15, 01/16
	Psychonauts 2	Action-Adventure	Double Fine	2018	-
	Overwatch	Mehrspieler-Shooter	Blizzard Entertainment	2. Quartal 2016	12/14, 09/15, 12/15
	Outlast 2	Adventure	Red Barrels	2016	-
NEU	Recore	Action-Adventure	Microsoft	2016	-
	Rise of the Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	29. Januar 2016	07/14, 03/15, 09/15, 12/15
	Rising Storm 2: Vietnam	Mehrspieler-Shooter	Tripwire Interactive	Nicht bekannt	-
	Rollercoaster Tycoon World	Wirtschaftssimulation	Bandai Namco	1. Quartal 2016	09/14
	Sea of Thieves	Mehrspieler-Action	Rare	Nicht bekannt	-
	Sébastien Loeb Rally Evo	Rennspiel	Namco Bandai	29. Januar 2016	-
	Shadow Warrior 2	Ego-Shooter	Devolver Digital	2016	-
	Shadwen	Action	Frozenbyte	2016	-
	Sherlock Holmes: The Devil's Daughter	Adventure	Big Ben Interactive	2. Quartal 2016	-
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues	Rollenspiel	Portalarium	2016	05/13
	Silence: The Whispered World 2	Adventure	Daedalic Entertainment	2016	10/14, 09/15
	Sniper: Ghost Warrior 3	Ego-Shooter	City Interactive	2016	08/15, 09/15
	South Park: The Fractured but Whole	Rollenspiel	Ubisoft	2016	08/15
	Spellforce 3	Echtzeitstrategie/Rollenspiel	Nordic Games	4. Quartal 2016	09/14
	Star Citizen	Weltraum-Action	Roberts Space Industries	2016	11/12, 10/13, 02/14, 09/15, 11/15, 01/16
	Steamworld Heist	Rundentaktik	Image & Form	2016	03/15
	Stellaris	Echtzeitstrategie	Paradox Interactive	1. Quartal 2016	09/15
	Street Fighter 5	Beat 'em Up	Capcom	16. Februar 2016	09/15
	Styx: Shards of Darkness	Action	Focus Home Interactive	2016	-
	Superhot	Ego-Shooter	Superhot Team	2016	08/15
	Syberia 3	Adventure	Microids	4. Quartal 2016	09/15
	System Shock 3	Action-Rollenspiel	Night Dive Studios	Nicht bekannt	-
	Tales of Symphonia	Rollenspiel	Namco Bandai	2. Februar 2016	-
	The Banner Saga 2	Taktik-Rollenspiel	Versus Evil	1. Quartal 2016	08/15
	The Bard's Tale 4	Rollenspiel	Inxile Entertainment	Oktober 2017	-
Seite 40	The Division	Online-Action-Rollenspiel	Ubisoft	8. März 2016	10/13, 11/13, 01/16, 02/16
	The Mandate	Echtzeitstrategie/Rollenspiel	Eurovideo	1. Quartal 2016	03/15
	The Soulkeeper	Action-Rollenspiel	Helm Systems	2. Halbjahr 2016	05/15
	The Surge	Action-Rollenspiel	Focus Home Interactive	2017	-
	The Technomancer	Rollenspiel	Focus Home Interactive	2016	-
	The Walking Dead: Michonne	Adventure	Telltale Games	Februar 2016	-
	The Witness	Puzzle	Thekla Inc.	26. Januar 2016	-
	Thimbleweed Park	Adventure	Ron Gilbert und Gary Winnick	Juni 2016	-
	Total War: Warhammer	Strategie	Sega	28. April 2016	07/15, 10/15, 01/16
	Trackmania Turbo	Rennspiel	Ubisoft	1. Quartal 2016	08/15
	Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	Inxile Entertainment	2016	05/13
	Umbrella Corps	Mehrspieler-Action	Capcom	1. Quartal 2016	-
	Unravel	Puzzle-Plattformer	Electronic Arts	9. Februar 2016	08/15
	Unreal Tournament	Mehrspieler-Shooter	Epic Games	Nicht bekannt	-
	Warhammer 40.000: Inquisitor – Martyr	Action-Rollenspiel	Neocore Games	2016	09/15
	World of Warcraft: Legion	Online-Rollenspiel	Blizzard Entertainment	3. Quartal 2016	09/15, 12/15, 01/16
	Wreckfest	Rennspiel	Bugbear Entertainment	2016	-
Seite 50	XCOM 2	Rundentaktik	2K Games	5. Februar 2016	07/15, 09/15, 01/16, 02/16

Dragon's Dogma: Dark Arisen fährt eine ganze Reihe mächtiger Fabel- und Fantasywesen auf.

Genre: Rollenspiel
Erscheinungsdatum: 15.01.2016
Entwickler: Capcom
Preis: ca. € 30,-
Publisher: Capcom
USK: ab 16 Jahre

Dragon's Dogma: Dark Arisen

Von: Matthias Dammes

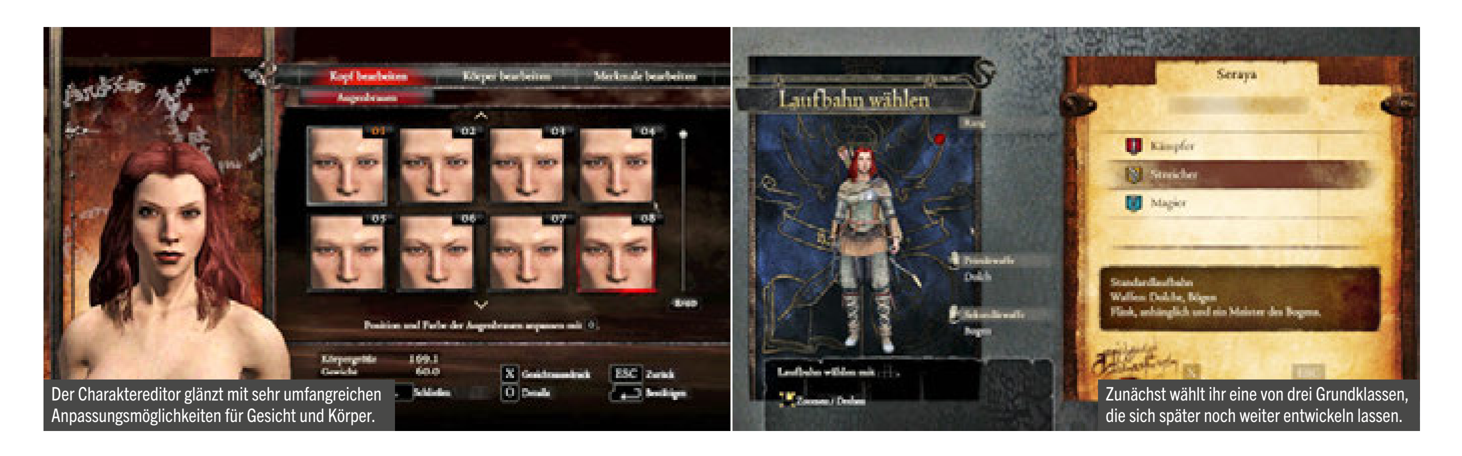
Ein solides Rollenspiel mit ein paar Alterserscheinungen, das sich klar an erfahrene Genrekenner richtet.

Fast vier Jahre sind vergangen, seit Capcom mit *Dragon's Dogma* auf PS3 und Xbox 360 überraschte. Mit dem Zusatztitel *Dark Arisen* erschien das Spiel ein Jahr später noch einmal in einer Komplettedition mit allen Zusatzinhalten. Nun schafft es *Dragon's Dogma: Dark Arisen* nach langer Wartezeit auch endlich auf den PC. Für die Entwickler um Produzent Minae Matsukawa und Game Director Hideaki Itsuno war eine Umsetzung schon länger eine Herzensangelegenheit, scheiterte nur an der Zusammenstellung eines geeigneten Entwicklerteams.

Mit dem Herzen dabei ist in *Dragon's Dogma* auch euer Held, steht dieses wichtige Organ des Protagonisten doch im Mittelpunkt des Abenteuers. Alles beginnt in einem kleinen Fischerdorf einer klassischen Fantasy-Welt, das eines Tages von einem Drachen heimgesucht wird. Mutig wie er ist, stellt sich euer Charakter als Einziger der gewaltigen Bedrohung entgegen. Diese Courage weckt das Interesse des Drachen, der daraufhin kurzerhand euer Herz verschlingt. Aufgrund der mächtigen Drachenmagie bedeutet dies jedoch nicht das Ende des Helden. Stattdessen wird er an den Drachen gebunden und startet als sogenannter Erweckter in sein Schicksal, bei dem er sich am Ende dem Lindwurm entgegenstellen muss.

Eine Frage des Charakters

Vor dem Start in ein ausgedehntes Abenteuer erstellt ihr jedoch zunächst euren Helden nach euren Vorstellungen. Der Charaktereditor lässt dabei kaum Wünsche offen



Der Charaktereditor glänzt mit sehr umfangreichen Anpassungsmöglichkeiten für Gesicht und Körper.

Zunächst wählt ihr eine von drei Grundklassen, die sich später noch weiter entwickeln lassen.



Haltet ihr während des Kampfs die Strg-Taste gedrückt, stehen euch eure drei Hauptfertigkeiten zur Verfügung. Diese führt der Held immer mit seiner Hauptwaffe aus (im Bild ist es das Schwert unseres Kämpfers).

Haltet ihr während des Kampfs die Alt-Taste gedrückt, stehen euch eure drei Sekundärfähigkeiten zur Verfügung. Diese führt der Held immer mit seiner „Zweitwaffe" aus (im Bild ist es der Schild unseres Kämpfers).

Ohne irgendwelche Sondertasten zu drücken, befindet ihr euch im normalen Kampfmodus. In diesem führt ihr mit den Maustasten leichte und starke Angriffe aus.

und bietet zahlreiche Möglichkeiten der Individualisierung. Neben Grundeinstellungen wie Geschlecht, Hautfarbe und Körperstatur legt ihr über verschiedene Regler und Einstellungen auch die Details von Gesicht und anderen Körperteilen fest. Sogar den Gang und die allgemeine Körperhaltung eures Charakters könnt ihr bestimmen.

Kurz nach Spielstart wählt ihr dann zwischen Kämpfer, Magier und Streicher eure Startklasse aus. Im weiteren Spielverlauf habt ihr die Möglichkeit, auf sogenannte Prestige- und Hybridklassen umzuschulen. Die Prestigeklassen Krieger, Erzmagier und Waldläufer sind stärkere Versionen der drei Grundklassen mit jeweils mächtigeren Fähigkeiten. Die Assassinen, Mystischen Ritter und Magischen Bogenschützen sind dagegen jeweils Kombinationen aus den Basisklassen. Über bestimmte NPCs ist jederzeit ein Wechsel der Klasse möglich. Dabei bleiben Stufe und Ausrüstung erhalten, lediglich der Rang der Klasse muss neu gelevelt werden.

Dieser Rang bestimmt, welche Fähigkeiten euch zur Verfügung stehen. Für eure Primär- und Sekundärwaffe legt ihr je drei Skills als aktive Fähigkeiten auf die linke und rechte Maustaste sowie die E-Taste. Durch Gedrückthalten von Strg bzw. Alt schaltet ihr zwischen Primär- und Sekundärfähigkeiten um. Ansonsten liegen auf den beiden Maustasten nur ein schwacher und ein starker Standardangriff. Das Steuerungsschema haben die Entwickler hier direkt von den Konsolen übernommen. Wirklich bequem ist das permanente Gedrückthalten von Strg oder Alt nicht gerade. Außerdem muss man sich an diese Art der Steuerung zunächst gewöhnen.

Trotzdem solltet ihr eure Fähigkeiten nicht vernachlässigen. Schnell habt ihr mehr Skills gelernt als ihr belegen könnt. Taktik und Vorausplanung sind der Schlüssel zu erfolgreichen Abenteuern. Zur Freischaltung neuer Fähigkeiten sowie der erweiterten Klassen benötigt ihr übrigens sogenannte Disziplinpunkte. Diese werden eurem Charakter ähnlich wie Erfahrungspunkte automatisch durch Kämpfe und abgeschlossene Quests gutgeschrieben. Unbegrenztes Herumprobieren und Experimentieren mit den Klassen ist also nicht möglich. Wann ihr welche Fähigkeit freischaltet wird dadurch auch zu einer taktischen Überlegung.

Tatkräftige Unterstützung

Das recht komplexe Rollenspielsystem macht bereits deutlich, dass sich *Dragon's Dogma* eher an Kenner des Genres richtet. Einsteiger könnten schnell überfordert sein, vor allem da die Tutorials des Spiels auch nur das Nötigste erklären. Mit einer erfahrenen Zielgruppe im Blick wurde auch der Schwierigkeitsgrad des Spiels entworfen. Zwar erreicht er nicht die teils quälenden Höhen eines *Dark Souls*, dennoch kann ein falsch eingeschlagener Weg oder eine falsche Skill-Zusammenstellung schnell mal zum Tod führen.

Ausschlaggebend für die erfolgreiche Bewältigung von Herausforderungen ist dann auch eure Gruppenzusammenstellung. In *Dragon's Dogma* seid ihr nämlich in einer Party aus bis zu vier Charakteren unterwegs. Bis zu drei sogenannte Vasallen begleiten euren Helden. Euer Hauptvasall ist permanent an eurer Seite und kann sogar per Charaktereditor selbst erstellt werden. Dabei stehen euch die gleichen umfangreichen Optionen zur Verfügung wie bei der Erstellung eures Protagonisten. Zusätzlich legt ihr seine Klasse und Persönlichkeit fest.

Die beiden verbleibenden Plätze in eurer Gruppe füllt ihr mit angeheuerten Vasallen auf. Diese findet ihr entweder direkt in der Spielwelt oder ihr betretet über sogenannte Riftsteine eine Art Astralebene. Hier halten sich stets eine ganze Reihe

DAS VASALLENSYSTEM

Das größte Alleinstellungsmerkmal des Rollenspiels ist das Vasallensystem.

In *Dragon's Dogma: Dark Arisen* stellt ihr euch eine Gruppe von Begleitern zusammen. Anders als in den meisten anderen Rollenspielen bestehen diese jedoch nicht zwangsweise aus generischen NPCs. Denn jeder Spieler verfügt über einen Hauptvasallen, den er sich nach seinen Vorstellungen selbst erstellen kann. Zusätzlich werbt ihr über das sogenannte Rift zwei weitere Mitglieder für eure Gruppe an. Vorausgesetzt, ihr startet das Spiel im Online-Modus, handelt es sich dabei um die Hauptvasallen anderer Spieler.
Jeder Vasall lernt aus seinen Abenteuern und Kämpfen. Erledigt ihr zum Beispiel eine Quest mit dem Vasall eines Spielers, der diese Aufgabe noch nicht abgeschlossen hat, lernt der NPC wichtige Informationen zum Auftrag, die er seinem eigentlichen Besitzer dann bei Bedarf mitteilen kann. Das Ganze funktioniert natürlich auch umgekehrt. Leistet ihr euch erfahrene Vasallen, sind die Chancen groß, dass diese euch mit nützlichen Tipps unterstützen können. Darüber hinaus merken sich die Gefährten auch wichtige Details über Gegner, Gebiete und versteckte Wege. Erfahrungspunkte und damit Stufenaufstiege sammelt jedoch immer nur euer Hauptvasall. Ihr solltet also regelmäßig eure Gefolgschaft überprüfen und bei Bedarf die Hilfsvasallen gegen höherstufige Begleiter austauschen. Die Mitteilungsfreude der Vasallen über ihre Erfahrungen kann von Zeit zu Zeit aber auch etwas nerven, wenn drei Begleiter permanent quatschen und dabei gerne auch mal eine Information ständig wiederholen.





von Vasallen auf. Zusätzlich lassen sich über eine Suchfunktion gezielt gewünschte Klassen und Stufen suchen. Das Besondere: Wer *Dragon's Dogma* im Online-Modus spielt, findet hier nicht nur die vom System vorgefertigten Charaktere, sondern auch Hauptvasallen anderer Spieler (mehr zum Vasallen-System im oberen Kasten).

Kämpfen, klettern und viel laufen

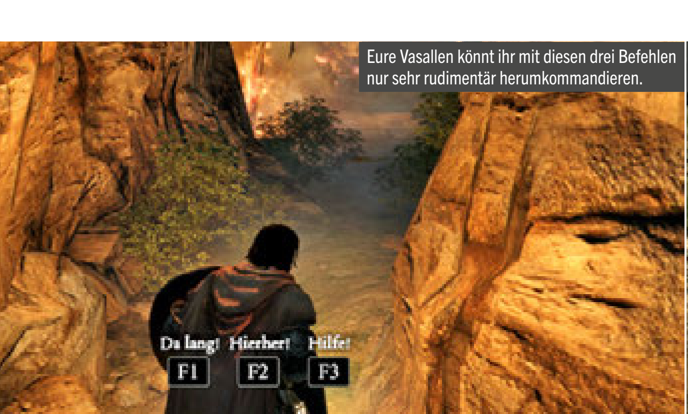
Während der Kämpfe sind eure Begleiter auf sich allein gestellt. Es gibt lediglich die drei rudimentären Befehle „Da lang", „Hierher" und „Hilfe". Die KI setzt eure Vasallen in der Regel aber sehr ordentlich ein und unterstützt euch tatkräftig. Zum Beispiel durch das Festhalten von Gegner oder das Wirken von Stärkungszaubern. Nur gelegentlich haben wir ein paar Aussetzer bei der Wegfindung beobachtet. Auf den ersten Blick wirkt das Kampfsystem sehr actionlastig, ihr werdet euch jedoch häufiger in der Defensive wiederfinden. Unüberlegte Frontalangriffe führen nur selten zum Erfolg.

Das liegt daran, dass nicht nur die KI eurer Vasallen etwas drauf-hat, auch die Gegner sind nicht dumm. Sie versuchen euch zu umzingeln und euch in den Rücken zu fallen. Hat eine Gruppe von Gegnern einige Verluste erlitten, ziehen sich die verbleibenden Kämpfer auch gern zurück, um sich neu zu sammeln. Zusätzlich zum Verhalten der Feinde müsst ihm im Kampf auch ständig auf eure Ausdauer achten. Sprinten, Klettern, Blocken sowie eure Fähigkeiten verbrauchen die Ressourcen relativ schnell.

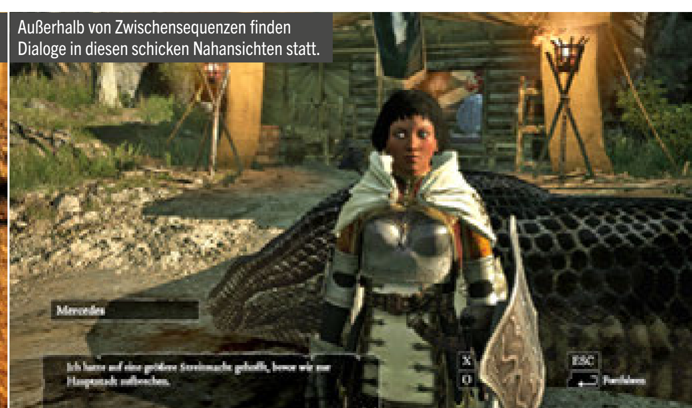
Hat euer Held seine Ausdauer komplett aufgebraucht, bleibt er erschöpft stehen und stützt sich auf seine Knie. Für ein paar Sekunden ist der Charakter zu keiner Aktion fähig und somit auch leichte Beute. Permanentes Abfeuern von Spezialangriffen ist also nicht ratsam. Eure Ausdauer sollte taktisch klug eingesetzt werden und mit regelmäßigen Ruhepausen aufgefüllt werden. So ziehen sich Kämpfe gegen stärkere Gegner und Bosse auch gerne mal zehn Minuten hin. Definitiv nichts für ungeduldige Spieler.

Um euch einen möglichen taktischen Vorteil zu verschaffen, könnt ihr in *Dragon's Dogma* auch klettern. Das bedeutet nicht nur das Überspringen kleiner Erhebungen. Euer Charakter kann sich an Vorsprüngen, Dächern und Mauern hochhangeln. Doch nicht nur das, bei großen Monstern wie Zyklopen dient der Feind selbst als Klettergerüst. Auf diese Weise kommt ihr an erhöhte Körperteile wie den Kopf heran, um dort größeren Schaden anzurichten. Bereits in den Konsolenversionen hatte dieses Feature jedoch Probleme wie Clipping und hakelige Steuerung. In der PC-Version ist das leider nicht besser geworden. Bleibt ihr beim Erklettern eines Riesen in einer Armbeuge hängen, hilft meist nur abspringen und erneut versuchen.

Der Rest des Spiels ist sehr klassisch aufgebaut. In einer relativ offenen Spielwelt erledigt ihr Story- und Nebenaufgaben. Dabei sammelt ihr Erfahrungspunkte, steigt im Level auf und verbessert immer wieder die Ausrüstung eures Helden. Durch den offenen Aufbau gerät aber auch die eigentlich interessante Geschichte rund um euer gestohlenes Herz schnell in den Hintergrund. Besonders in den ersten Spielstunden nimmt die Handlung kaum Fahrt auf. Stattdessen zieht ihr durch die Welt und folgt den eher wahllos wirkenden Story- und Nebenmissionen. Eine etwas stärkere Orientierung an einem roten Faden wäre nicht schlecht gewesen. Hilfreich wären dazu zum



Eure Vasallen könnt ihr mit diesen drei Befehlen nur sehr rudimentär herumkommandieren.



Außerhalb von Zwischensequenzen finden Dialoge in diesen schicken Nahansichten statt.


Große Gegner können von eurer Gruppe erklettert werden, um an Schwachstellen zu gelangen.


Der Drache und eure Verbindung zu ihm stehen im Zentrum der Geschichte des Rollenspiels.



Das Inventar ist eher unübersichtlich und wie alle Menüs nur bedingt an Maussteuerung angepasst.

Beispiel Möglichkeiten zur schnelleren Fortbewegung gewesen. Zwischen den Missionen verbringt man nämlich viel Zeit mit Herumgelaufe. Schnellreise gibt es so gut wie nicht, nur teure Reisesteine, die einen zur Hauptstadt oder einem Zielkristall zurückbringen. Reittiere zur Überbrückung langer Strecken gibt es ebenfalls nicht. Mit den immer wiederkehrenden Gegnern kann das viele Reisen dann schon einmal ermüdend werden.

Alle Feinde in der Spielwelt haben fest vorgegebene Stufen, werden also nicht an euren Charakter angepasst. Wer sich zu früh in Bereiche mit hochstufigen Feinden begibt, findet schnell den Tod. Vorsichtiges Vordringen in unbekannte Gebiete ist daher oberstes Gebot, denn ihr wisst vorher nicht, was euch erwartet. Ähnlich wie in *Dark Souls* trefft ihr aber auch gerne in eigentlich machbaren Dungeons mal auf einen übermächtigen Feind. Da ist es in der Regel ratsam, einen Umweg zu suchen.

Schicke Figuren, triste Umgebung

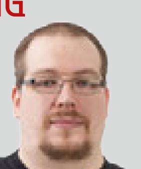
Die meiste Arbeit bei der Portierung auf den PC steckten die Entwickler von Capcom in die Grafik. Auf PS3 und Xbox 360 macht *Dragon's Dogma* mit satten Braun- und Grüntönen einen guten dreckigen und rauen Eindruck. Auf dem PC stehen euch nun natürlich deutlich höhere Auflösungen bis hin zu 4k zur Verfügung. Außerdem unterstützt das Spiel feste Frameraten bei 30 und 60 FPS sowie eine variable Einstellung. Mit hochauflösenden Texturen vor allem bei Charakteren und Monstern sowie schicken Licht- und Zaubereffekten geben Zwischensequenzen und Kämpfe ein sehr gutes Bild ab. Besonders nachts spielt Licht nicht nur optisch eine wichtige Rolle. In *Dragon's Dogma* wird es nämlich richtig dunkel und ihr solltet lieber die Laterne eures Helden einschalten, um etwas zu sehen.

Trotz dieser Verbesserungen ist das Alter des Spiels nicht zu übersehen. Die Umgebungen sehen sehr matschig und detailarm aus, die Vegetation wirkt grob und unwichtige NPCs erreichen teilweise nicht die Qualität eurer Figuren. Auf den Konsolen waren außerdem aufpoppende Texturen und NPCs ein Problem, was in der PC-Version jedoch deutlich verbessert wurde. Vernachlässigt wurden dagegen aber die Menüs. Die Fenster für Inventar, Questtagebuch und Karte haben sich im Grunde nicht verändert und verfügen über den gleichen auf Gamepads ausgelegten Aufbau. Auch die Bedienung dieser Menüs mit Maus und Tastatur wurde nur halbherzig umgesetzt. Lange Listen in Inventar oder Questlog lassen sich nicht mit dem Mausrad scrollen und Infos zu Gegenständen müssen umständlich über einen Shortcut aufgerufen werden.

Wenig zeitgemäß ist auch das Speichersystem. Zwar könnt ihr während des Spiels jederzeit speichern und müsst euch nicht auf Autosaves verlassen, jedoch gibt es im gesamten Spiel nur einen einzigen Spielstand. Manuelle und automatische Speicherung sichern den Fortschritt immer auf das gleiche Savegame. Wenn ihr ein neues Spiel startet, wird das vorherige überschrieben. Modern ist das jedenfalls nicht. Besser sieht es da beim Sound aus. Hintergrundmusik und Soundeffekte sind sehr ordentlich. Die englischen Sprecher passen stimmig in die Fantasy-Welt. Leider gibt es jedoch keine deutsche Sprachausgabe. Alle Texte und Menüs des Spiels stehen jedoch auch in Deutsch zur Verfügung. ❑

MEINE MEINUNG

Matthias Dammes



„Komplexe Rollenspielkost mit Ecken und Kanten"

Dragon's Dogma: Dark Arisen hat seine Reize, obwohl ich vor dem Test wenig von einem fünf Jahre alten Titel erwartet habe. Vor allem der klassische und komplexe Aufbau des Rollenspiels und die taktische Tiefe der herausfordernden Kämpfe spielen sich für Kenner des Genres hervorragend. Ein Riese, der mir in einem eigentlich recht simplen Dungeon den Weg versperrt, hat mich eher angespornt, eine Lösung für das Problem zu finden statt mich zurückzuziehen. Dennoch wird das Spiel nicht jeden ansprechen. Ohne die Bereitschaft, sich eine gewisse Zeit in die Fantasy-Welt einzuarbeiten, wird man sicher sehr schnell den Spaß verlieren. Auch die Steuerung ist bestimmt nicht jedermanns Sache. Wer sich aber darauf einstellt und über den Staub hinwegsehen kann, der sich aufgrund des Alters des Spiels auf einigen technischen Bereichen angesammelt hat, der bekommt ein knackiges Rollenspiel für viele Stunden Spielspaß.

PRO UND CONTRA

- ➕ Komplexes Rollenspiel-System
- ➕ Dreckige Atmosphäre
- ➕ Herausfordernder Schwierigkeitsgrad
- ➕ Innovatives Vasallen-System
- ➕ Klettern eröffnet neue (taktische) Möglichkeiten
- ➕ Kampfsystem für actionorientierte und taktische Spieler gleichermaßen
- ➕ Deutlich verbesserte Grafik …
- ➖ … die ihr Alter jedoch nicht verbergen kann
- ➖ M/T-Steuerung besonders in Menüs etwas umständlich
- ➖ Unübersichtliches Inventar
- ➖ Nur ein Spielstand für das gesamte Spiel
- ➖ Keine deutsche Sprachausgabe
- ➖ Story kommt nur langsam in Fahrt



Erster Überlebenstipp: Normale Zombies bekämpft man am besten mit den normalen Standardwaffen.

Genre: Survival-Horror
Erscheinungsdatum: 19.01.2016
Entwickler: Capcom
Preis: ca. € 30,-
Publisher: Capcom
USK: ab 18 Jahren

Resident Evil Zero HD

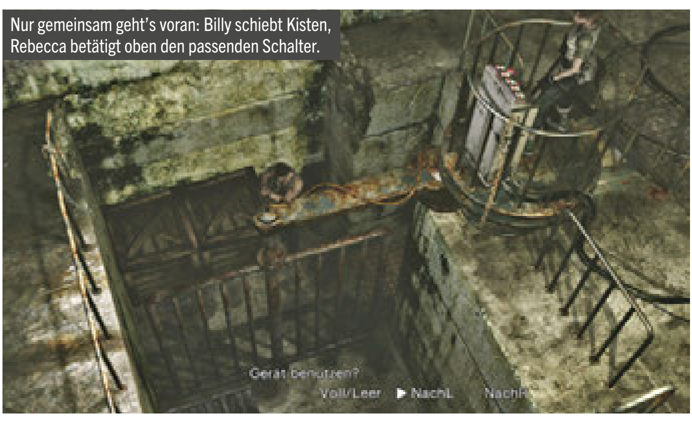
Von: Marco Cabibbo

Manchmal kommen sie wieder – und reisen 1. Klasse. Capcoms hungrige Zombiemeute infiziert nun auch das bislang eher verschmähte PC-Lager.

Das soll allerdings nicht heißen, dass die *Resident Evil*-Reihe noch nie offiziell für den Heimrechner umgesetzt worden ist. Tatsächlich gehen die ersten Schritte Richtung Computer sogar auf die Anfänge der Horror-Saga zurück, denn bereits zu den ersten drei Titeln gab es seinerzeit PC-Fassungen. Eher spärlich umgesetzt, sollte man hinzufügen. Die moderne Generation der Grusel-Serie hingegen wurde von Capcom mit weit mehr Fingerspitzengefühl angefasst, was man an den technisch gelungenen, spielerisch aber umstrittenen Titeln *Resident Evil 5* und 6 sehen konnte. Mit der Ankündigung, das Gamecube-Remake vom allerersten Teil mit einer im letzten Jahr veröffentlichten HD-Neuauflage zu versehen, schien sich Capcom aber endlich wieder auf seine einstigen Stärken zu beruhen. Besser noch: das gefeierte Remake erschien sogar auf dem PC. Nun setzt Capcom mit dem Prequel *Resident Evil Zero* nach, welches zum ersten Mal überhaupt auf einer anderen Plattform erscheint. Die offizielle Vorgeschichte ist dem Serien-Initiator dabei näher, als man zunächst glauben mag. Gerade einmal 24 Stunden trennen *Zero* und *Resident Evil 1* inhaltlich voneinander.

Bravo, bravo!

Wer mit dem Serien-Initiator von 1996 bzw. 2002 vertraut ist, wird sich schon denken können, worum es in *Resident Evil Zero* geht. In den Ausläufern der Kleinstadt Raccoon City kommt es immer wieder zu ungeklärten Mordfällen mit kannibalistischen Hintergründen. Um der ausweglosen Situation Herr zu werden, wird am 23. Juli das Bravo-Team der Spezialeinheit S.T.A.R.S. entsandt, welches in den umliegenden Wäldern Untersuchungen anstellen soll. Der Hinflug mit dem Helikopter steht allerdings unter keinem guten Stern, denn das Team wird durch


Nur gemeinsam geht's voran: Billy schiebt Kisten, Rebecca betätigt oben den passenden Schalter.



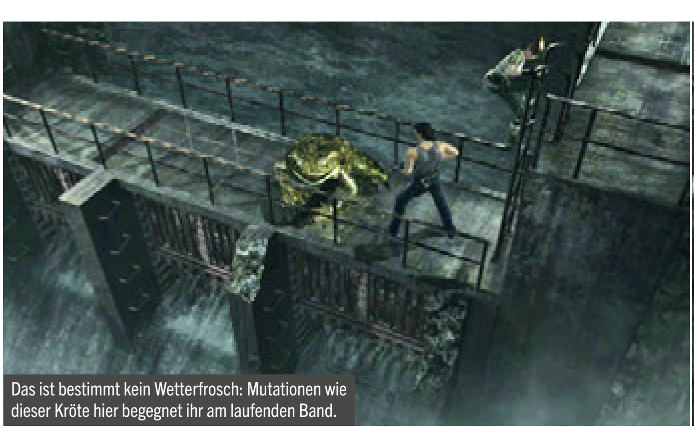
Im Vergleich zur Spielgrafik wirken die damals genialen Zwischensequenzen natürlich veraltet.

Dank der neuen Steuerung ist der Tyrant selbst mit der Pistole recht einfach zu bezwingen.

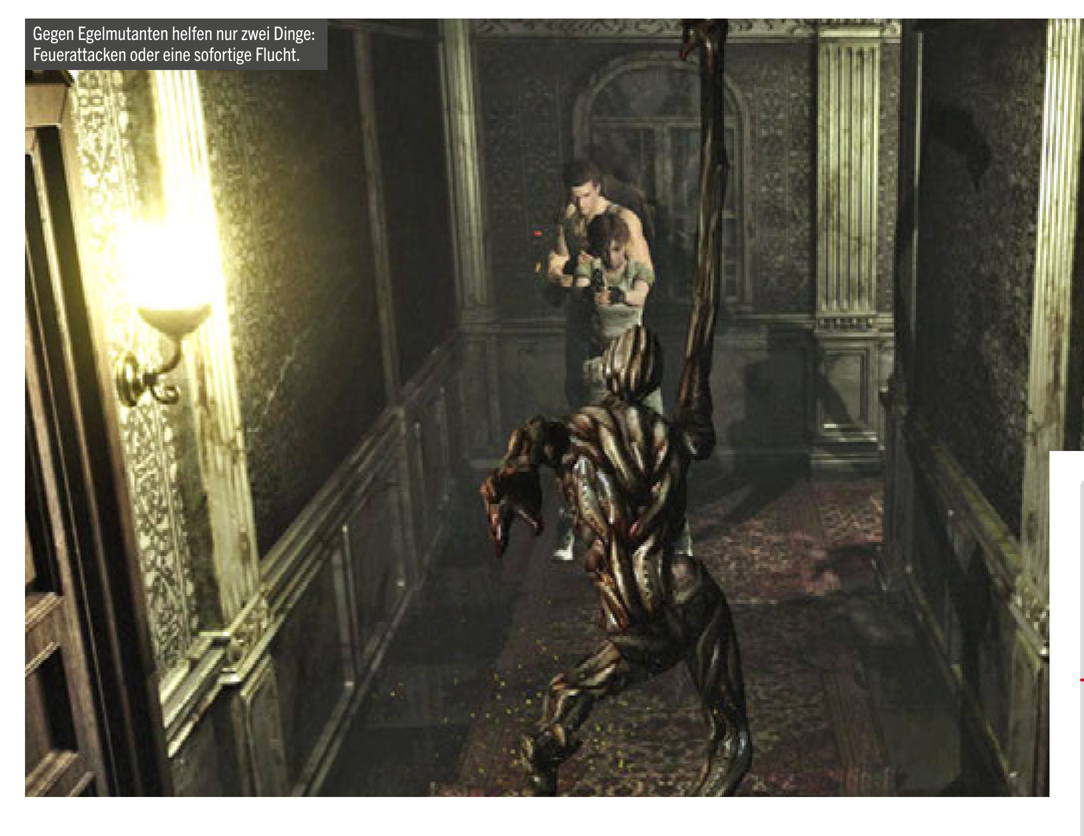
einen Motorausfall zur Notlandung gezwungen. Kurz darauf stößt die Gruppe nicht nur auf einen verunglückten Gefängnistransporter – allerdings ohne Passagier – sowie einen liegengebliebenen Zug. Wie es das Schicksal so will, wird Letzterer ausgerechnet von der Rekrutin Rebecca Chambers entdeckt, die ihr wenige Augenblicke später selbst steuern dürft. Das zunächst verlassen wirkende Gefährt schickt euch aber schnell ein Begrüßungskomitee in Form von modrigen Zombies entgegen, das nicht besonders diplomatisch aufgelegt ist. Zum Glück bleibt Rebecca nicht lange allein, sondern erhält mit Billy Coen schnell tatkräftige Unterstützung. Dass es sich dabei um den entlaufenen Kriegsverbrecher handelt, muss sie wohl oder übel akzeptieren.

Alleine war gestern

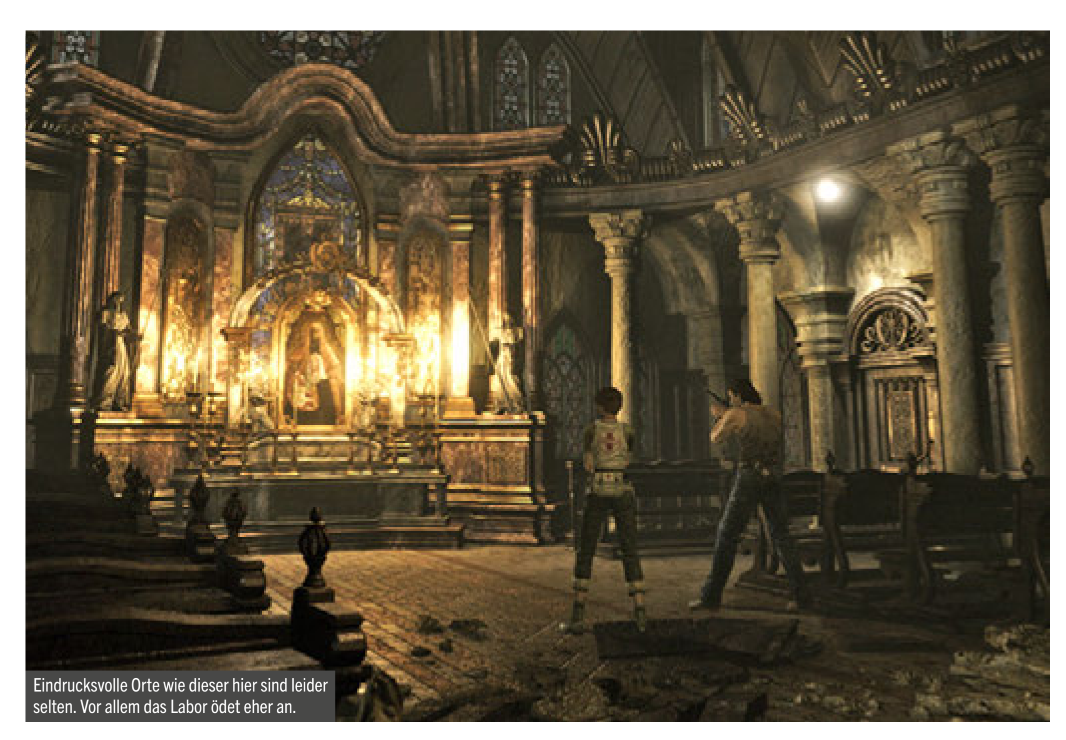
Ist es in den klassischen *Resident Evil*-Teilen normalerweise gang und gäbe, dass sich die Protagonisten frühestmöglich aufteilen, wird euch diese Entscheidung in *Zero* die meiste Zeit selbst überlassen. Per Tastendruck dürft ihr jederzeit zwischen beiden Akteuren wechseln, der passive Part läuft euch dann brav hinterher oder wartet an der Stelle, wo ihr ihn kurzfristig abgestellt habt. Die Vorteile von kooperativem Vorgehen liegen aber glasklar auf der Hand: Nur Rebecca ist in der Lage, chemische Substanzen oder Heilkräuter zu mischen, Billy hingegen kann auch größere Holzkisten verschieben oder mit schweren Waffen besser hantieren. Zurücklassen könnt ihr logischerweise keinen von beiden. Sobald eine wichtige Story-Sequenz oder ein neues Gebiet zum Erkunden anstehen, müssen beide Helden anwesend sein. Egal ob nun Zug, Forschungseinrichtung oder Kellergewölbe: Viele Räume sind anfangs noch verschlossen oder durch merkwürdige Mechanismen abgesperrt. Durch das Aufspüren und Kombinieren diverser Schlüssel-Items bahnt ihr euch aber nach und nach einen Weg durch die gruseligen Areale, die genauestens untersucht werden müssen. Stets mit der Furcht im Nacken, dass bereits erkundete Gebiete von neuen Monstern übernommen wurden, die hinter der nächsten Ecke auf euch lauern. Das sehr traditionelle Gameplay von *Resident Evil Zero* funktioniert also auch noch im Jahr 2016, die damals schon relevanten Kritikpunkte gelten jedoch weiterhin. So etwa müsst ihr viel Backtracking hinnehmen, falls ihr an einer Stelle mal nicht weiter wisst und sämtliche bislang bekannten Räume ein weiteres Mal aufsucht. Hinzu kommt noch das sehr begrenzte Inventar, denn sowohl Billy als auch Rebecca dürfen nur sechs Items mit sich führen. Waffen oder Munition lassen sich zwar recht komfortabel austauschen, dennoch ist das Item-Managment in *Zero* eine der größeren Schwächen des Spiels. Das Fehlen von miteinander verbundenen Item-Kisten sorgt aber dafür, dass ihr um ein Vielfaches mehr Laufarbeit hinnehmen müsst, um zum Beispiel den Greifhaken zu holen, den ihr im Keller liegengelassen habt. Auch das Austauschen und Kombinieren bei einem vollen Inventar verkommt schnell zu einem sperrigen Ärgernis.


Das ist bestimmt kein Wetterfrosch: Mutationen wie dieser Kröte hier begegnet ihr am laufenden Band.


Wo Wesker hinblickt, wächst kein Gras mehr. Der neue Modus ist gerade für Speedrunner interessant.


Gegen Egelmutanten helfen nur zwei Dinge: Feuerattacken oder eine sofortige Flucht.

Hübsch(er) anzusehen
Während Capcom das Spieldesign zum Großteil unangetastet ließ, sind bei Grafik und Bedienung umfangreiche Verbesserungen vorgenommen worden. Auf Wunsch könnt ihr jederzeit zwischen der altbackenen/bewährten Tank-Steuerung und der neuen Analog-Kontrolle wechseln, mit der ihr einfach nur in die gewünschte Richtung drücken müsst. Hierdurch seid ihr fortan hochgradig mobil unterwegs und könnt Gegnern sehr effektiv davonlaufen. Nur beim Wechsel der Kameraperspektive kommt es ab und an zu Verwirrung, wenn ihr beim neuen Blickwinkel den Analogstick nur kurz verschiebt. Die meisten Ressourcen sind allerdings in die überarbeitete Optik geflossen, die sich nun hochauflösend im (optionalen) 16:9-Format präsentiert. Umgebungen und Charaktere sind jetzt zwar detaillierter denn je, doch wie schon im Gamecube-Original mangelt es *Zero* an eindrucksvollen Locations. Vor allem der Zug begeistert und auch die Forschungseinrichtung geht noch in Ordnung, die restlichen Areale ähneln sich zu sehr und langweilen mit zu vielen Grau- und Brauntönen. Das trifft auch auf den neuen Wesker-Modus zu, der im Grunde nicht viel mehr bietet als das normale Hauptspiel, nur dass ihr statt Billy den fiesen Wesker steuert, der mit seinen charakteristischen Attacken ordentlich unter den Zombies aufräumt. Um in der Königsklasse von *Resident Evil* mitzuspielen, reicht das alles zwar nicht, zu den besseren Vertretern der Reihe gehört es aber auch im Jahr 2016 noch. ❑


Eindrucksvolle Orte wie dieser hier sind leider selten. Vor allem das Labor ödet eher an.

MEINE MEINUNG
Marco Cabibbo





„Nette Ideen treffen auf altgedientes Gameplay."

Vor rund 15 Jahren war die Ankündigung von Capcom, exklusive *Resident Evil*-Titel für den Gamecube zu entwickeln, mein persönlicher Anschaffungsgrund für die Konsole. Nun ja, *Resident Evil 4* erschien kurz darauf auch für die PS2 und die Umsetzungen vom zweiten und dritten Teil habe ich als Fan dankend angenommen. Die Neuauflage des Originals habe ich zwischenzeitlich deutlich häufiger durchgezockt als das offizielle Prequel. Die Gründe dafür liegen klar auf der Hand. Abwechslungsärmere Locations, unnötig verlängerte Laufwege, ein nicht ganz zu Ende gedachtes Item-Management sowie teilweise viel zu nervige Gegner (diese verdammten Affen ...) reißen das Spiel leider etwas nach unten. Auch wenn *Zero* nicht an das Remake rankommt, bleibt es nach wie vor ein spannender Horrortrip, der sich nun sogar besser steuern lässt und bei Weitem schöner aussieht.

PRO UND CONTRA
- ➕ Spannender wie gruseliger Survival-Horror der alten Schule
- ➕ Koop-Feature bietet neue Herangehensweise und Taktiken
- ➕ Gegenstände können an Ort und Stelle fallen gelassen werden
- ➕ Unterschiedliche Figuren mit individuellen Fertigkeiten
- ➕ Zwei weitere Spielmodi nach Beenden des Hauptspiels
- ➕ Optisch sehr gut überarbeitete HD-Version des Originals ...
- ➖ ... doch die Render-Sequenzen wirken arg verwaschen
- ➖ Sperriges Inventar verursacht hakeliges Management
- ➖ Nur wenige wirklich gelungene Ortschaften und Locations
- ➖ KI des Partners nicht immer ideal
- ➖ Wiederspielwert niedriger als bei anderen Titeln der Serie



PC GAMES

DEINE DIGITALE AUSGABE ÜBERALL DABEI!

PC Games begleitet dich jetzt überall – egal, ob auf Tablet, Smartphone, KindleFire oder im Browser. PC Games ist jetzt immer dabei.











NEU

Jeden Monat mit „neuen" kostenlosen Retro-Ausgaben der PC Games und der aktuellen Vor-10-Jahren-Ausgabe: kostenlos für Abonnenten, 99 Cent für Normalkunden.

1x anmelden – auf allen Plattformen lesen!

epaper.pcgames.de

Oder einfach den QR-Code scannen bzw. im Store unter „PC Games" suchen.



Digital-und-Print-Kombiabonnements der PC Games gibt's auf shop.pcgames.de.
PC Games und alle digitalen Magazine auch im iKiosk, OnlineKiosk und im Pressekatalog erhältlich.



Surreale Momente erzielen nicht immer die erwünschte Wirkung.

Genre: Adventure
Entwickler: Numinous Games
Publisher: Numinous Games
Erscheinungsdatum: 12.01.2016
Preis: ca. € 15,-
USK: nicht geprüft

That Dragon, Cancer

Krebs macht keinen Spaß. Schon gar nicht als Spiel.

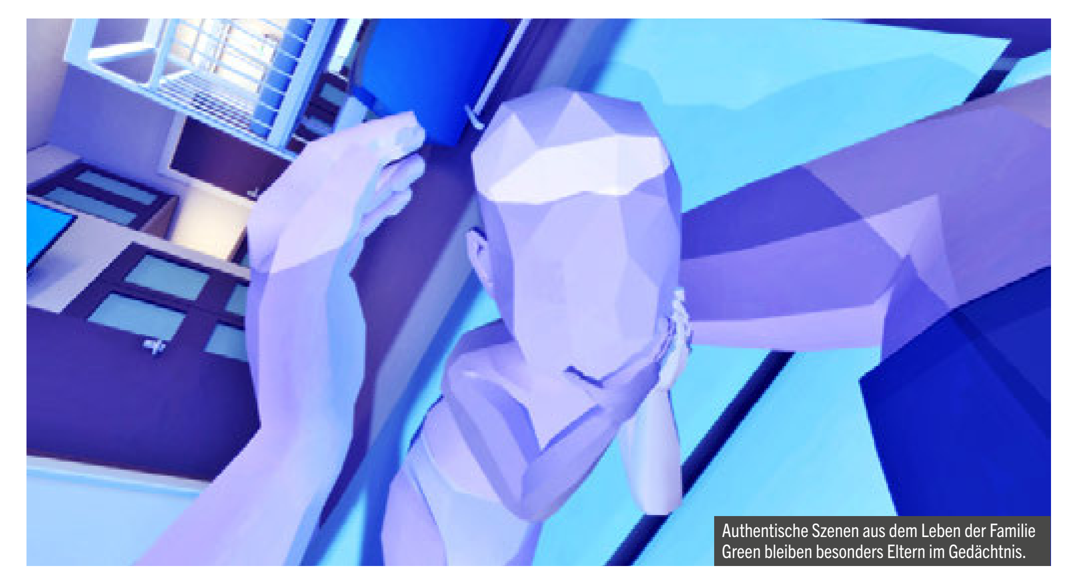
Von: Peter Bathge

Es ist ein unglaublich persönliches Erlebnis, dieses interaktive Experiment namens *That Dragon, Cancer*. Für die Entwickler – darunter die Eltern des an Krebs verstorbenen Joel Green (fünf Jahre) – und für die Spieler. Denn wie man auf die emotionale Leidensgeschichte des kleinen Joel und seiner Familie reagiert, hängt vor allem von einem Faktor ab. Von euch.

Kein Spiel

Ein klassisches Spiel ist *That Dragon, Cancer* dabei nicht. Ihr erlebt 14 lose miteinander verbundene Momente aus dem Leidensweg der Familie Green. Die Eingaben beschränken sich auf die Maus und – ganz selten! – Pfeil- oder WASD-Tasten. Der Pfad durch Levels wie einen Wald oder eine Kirche ist dabei streng linear, ihr habt keinerlei Entscheidungsmöglichkeiten. *That Dragon, Cancer* ist noch mehr interaktive Erfahrung und noch weniger Spiel als selbst solche Titel wie *Dear Esther* und *Gone Home*.

That Dragon, Cancer bietet keine Puzzles, keine Multiple-Choice-Dialoge. Es gibt so gut wie nichts von dem, was ein „normales" Spiel ausmacht. Stattdessen lauscht ihr Sprachaufnahmen der Familie Green und ihrer Verwandten, die wichtige Momente in Joels Leben wie seinen Aufenthalt im Krankenhaus oder die Todesdiagnose des Arztes begleiten. Oft wird das Geschehen dabei um surreale Elemente ergänzt, die jedoch nur in Einzelfällen zu den stark emotionalen, authentischen Momenten passen. Zuweilen kommt das Spiel hierbei einfach zu platt daher. So wird ein Raum in einer Sequenz von sintflutartigen Regenfällen überschwemmt, was das in den Eltern aufsteigende Gefühl des Ertrinkens symbolisieren soll. Auch später wird fast schon auffällig stark auf die Tränendrüse gedrückt, wenn die (sehr einfühlsame) Musik anschwillt. Nicht zuletzt nimmt der christliche Glaube an Gott einen großen Teil der Erzählung ein. Wer damit nichts anfangen kann, rollt in solchen Augenblicken vielleicht innerlich mit den Augen statt ein Tränchen zu verdrücken.



Authentische Szenen aus dem Leben der Familie Green bleiben besonders Eltern im Gedächtnis.

Schwer zu testen

Indes: Als Außenstehender ist es schwer, solche Szenen zu kritisieren. Kann man da überhaupt



That Dragon, Cancer hat eine stark religiöse Note, die Entwickler sind gläubige Christen.

mitreden, was Menschen in solch einer Situation zu fühlen haben, was klischeehaft wirkt und was authentisch? Denn am Ende ist *That Dragon, Cancer* vor allem für die Eltern des verstorbenen Joel gedacht – und für Eltern anderer krebskranker Kinder, für deren Angehörige und Freunde. Deshalb lässt sich *That Dragon, Cancer* so schwer testen, deshalb ist es so verflucht knifflig, eine Zahl darunter zu schreiben. Ob euch etwa als Vater oder Mutter die im Krankenhaus aufgezeichneten Schreie eines todkranken Joel emotional berühren, hängt vor allem von einer Person ab: euch selbst.

Wer keine Kinder hat, regt sich in dieser Szene möglicherweise eher über die hakelige Bewegungssteuerung auf, die komplett auf die Maus statt auf Tastatureingaben setzt. Oder ihr werdet beim Spielen von *That Dragon, Cancer* mit einem der ärgerlichen Bugs konfrontiert, die uns mehrmals den „Spaß“ vermiesten. So blieb die Spielfigur etwa einfach im Raum stehen und ließ sich nicht mehr bewegen. Ein anderes Mal ließ sich der nächste wichtige Hotspot nicht anklicken. In beiden Fällen half nur ein Neustart des Kapitels; die automatischen Checkpoints liegen in solchen Fällen nervig weit auseinander. Immerhin dürft ihr von Beginn an jede der 14 Szenen frei auswählen, um eventuelle Probleme zu umgehen.

Dass es sich in den geschilderten Situationen um technische Fehler handelte, war dabei gar nicht so einfach zu erkennen. Denn *That Dragon, Cancer* ist stellenweise frustrierend designt. Immer wieder gibt es Stellen, an denen wir uns ratlos fragen, was als Nächstes zu tun ist. Dazu kommen eine Handvoll Minispiele, die komplett fehl am Platz wirken und von einem in die Länge gezogenen *Mario Kart*-Rennen in den Krankenhausfluren (ohne Gegner wohlgemerkt) bis zu einem überraschend frustrierenden Sidescroller mit simplen Kämpfen gegen hässliche Bitmap-Monster reichen.

Abgefahren, aber auch stupide und unpassend: Ein 2D-Sidescroller als Spiel im Spiel. Solche deplatziert wirkenden Minispiele schaden der Wirkung von *That Dragon, Cancer*.

Innere Widersprüche

That Dragon, Cancer wirkt in solchen Momenten wie ein gescheitertes Experiment – nur um im nächsten Augenblick mit seiner unverfälschten Darstellung der elterlichen Verzweiflung für einen Kloß im Hals des Spielers zu sorgen. Denn egal, wie man dieses „Spiel“ erlebt, stets schwingt das Wissen mit, dass es auf realen Ereignissen basiert, dass da tatsächlich ein kleiner fünfjähriger Junge sein Leben verloren hat und seine Eltern über die Grenzen ihrer physischen und psychischen Belastbarkeit hinaus getrieben wurden. In die Abgründe dieser Tragödie einzutauchen, das ist sicher nichts für jedermann.

Wen das alles nicht berührt und wer bei seiner Kaufentscheidung harte Fakten bevorzugt: *That Dragon, Cancer* ist sehr schnell vorbei, für den Preis von 15 Euro gibt es gerade mal zwei Stunden Spielzeit. Darüber hinaus ist der Download auf Steam nur als englische Version erhältlich, selbst deutsche Untertitel fehlen. Dazu kommt die seltsame Zwiespältigkeit von *That Dragon, Cancer*. Auf der einen Seite die interaktive Erfahrung, die dem Medium Computerspiel tatsächlich einen gänzlich neuen Aspekt abgewinnt. Und auf der anderen Seite ein größtenteils mieses Spieldesign, das von der eigentlich so wichtigen Botschaft von *That Dragon, Cancer* ablenkt. ❑

MEINE MEINUNG

Peter Bathge

„Ein trauriger Anlass für ein mäßiges Quasi-Spiel“

Geflennt habe ich beim Test kein einziges Mal. Erst als ich Joels Gesicht im Abspann gesehen habe, hat *That Dragon, Cancer* seine beabsichtigte Wirkung entfaltet. Zumindest teilweise. Denn was hier über den Bildschirm flackert, ist nichts Geringeres als ein reales, tragisch verkürztes Menschenleben mit all der Trauer, den Selbstvorwürfen und den Fragen nach dem „Warum?“, die damit einhergehen. Das ist unter den richtigen Umständen sehr bewegend, zumal sich die Familie Green nicht davor scheut, einen wahren Seelen-Striptease hinzulegen. Die Verpackung als Spiel schadet aber dem Gesamtkunstwerk: Das hier ist keine TV-Reportage, kein Buch, nichts, was ich auf mich wirken lassen kann. Nein, ich muss hier klicken und da klicken, muss sinnbefreite, mechanisch blöde Minispiele über mich ergehen lassen. Ich muss wegen Bugs alte Speicherpunkte laden. Muss nach dem richtigen Pfad durch den Level suchen. All das ärgert mich, lenkt ab, lässt mich das Schicksal des kleinen Joel vergessen. Es ist schon eine Krux: *That Dragon, Cancer* will mehr sein als ein Spiel, aber gerade seine so schwachen Mechaniken, seine ärgerlichen Bugs und sein schlechtes „Hmm, was muss ich jetzt wohl anklicken?“-Design hindern es daran, große Kunst zu sein.

PRO UND CONTRA

- ➕ Ernste, mutig gewählte Thematik
- ➕ Lässt tief in die Psyche der Entwickler-Eltern blicken
- ➕ Bedrückende Momente
- ➕ Schöne Musik
- ➕ Abspann trifft direkt ins Herz
- ➖ Störende Bugs
- ➖ Deplatzierte, langweilige Minispiele
- ➖ Nächster Schritt ist nicht immer klar
- ➖ Teils banale Symbolik
- ➖ Geringe Spielzeit von zwei Stunden
- ➖ Keine deutsche Übersetzung



THAT DRAGON, CANCER

Eine spielerische Tragödie



Der emotionale Seelen-Striptease anlässlich des schlimmsten Albtraums aller Eltern versagt für Redakteur Peter Bathge in einer wichtigen Disziplin – als Spiel. Eine Kolumne über Verlust, Kinder und die Grenzen des Mediums.

Von: Peter Bathge

Jeden Tag sterben weltweit 250 Kinder unter 15 Jahren an den Folgen von Krebs. Das sind rund 100.000 Kinder pro Jahr. Es sind unpersönliche, abstrakte Zahlen, die 2013 in der britischen Medizin-Zeitschrift *The Lancer* auftauchen. Jeder dieser Tode ist für die Angehörigen furchtbar, aber zusammengenommen berühren sie mich nicht mehr als wiederkehrende Meldungen von Hungertoten in Afrika, von Opfern eines Hurrikans in den USA oder vom Absturz eines voll besetzten Passagierflugzeugs irgendwo auf der Welt. All das sind Dinge, die weit entfernt von meinem Alltag stattfinden. *That Dragon, Cancer* setzt den Fokus auf eins dieser vielen verlorenen Leben, nur eines, und hat dadurch das Potenzial, mehr auszusagen als jede noch so astronomische Zahl. Indes: Es klappt einfach nicht so wie gedacht.

Gesichtslos = emotionslos

Joel Green war ein kleiner Junge, der aufgrund eines Krebstumors in seinem Gehirn nur fünf Jahre alt wurde. Seine Präsenz im Spiel ist optisch verstörend, er ist ein gesichtsloses Pixel-Etwas ohne Mund, Nase und Augen. Erst der Abspann zeigt Joel, wie er wirklich war. Ein süßer Fratz mit einer furchtbaren Krankheit. Und erst da trifft *That Dragon, Cancer* sein Ziel: mein Herz. Zuvor fehlt mir schlicht die persönliche Bindung zu Joels Schicksal. PC-Spiele brauchen sympathische Charaktere, um mich in eine Erzählung hineinzuziehen. Joels Avatar ist aber nur eine verstörende Plastikpuppe ohne Gesicht, ein Bild, das eher Albträume als Zuneigung hervorruft. Das ist insofern eine schlechte Entscheidung, als dass es mich lange im Unklaren über die wahren Begebenheiten von *That Dragon, Cancer* lässt. Sicher, mir war schon vor dem Losspielen klar, dass es sich dabei „um dieses Krebs-Spiel" handelt, dass die Entwickler ihren eigenen Sohn verloren haben, dass den virtuellen Ereignissen wahre Begebenheiten zugrunde liegen. Doch der Schock und die Betretenheit kamen erst im Abspann, als mir die Fotos des kleinen Knirps schlagartig bewusst machten: „Das, was du da spielst, das ist nicht einfach nur ein Spiel."

Doch entschuldigt diese Tatsache all die Design-Fehler und Probleme von *That Dragon, Cancer*? Verbietet der Umstand, dass ich mich durch virtuelle Abbilder echter Gefühle bewege, jedwede Kritik an dieser experimentellen interaktiven Erfahrung? Ich finde: Nein, das tut es nicht.

Das ultimative Eltern-Spiel?

Ich empfinde nichts als Mitgefühl für Joels Eltern. Wenn die Entwicklung des Spiels und die damit einhergehende Aufarbeitung der Ereignisse der Familie ein bisschen Frieden geschenkt haben sollten, so freue ich mich darüber. Doch in dieser ungewöhnlichen Art der Trauerarbeit steckt auch das größte Problem von *That Dragon, Cancer*: Es ist kein Spiel für mich. Im Fokus steht nun mal die Gefühlswelt der Angehörigen, eine aus Sicht der Eltern moderierte Nacherzählung der Ereignisse um Joels Tod. Andere Eltern mögen vielleicht die Ängste der Greens teilen. Menschen, die jemanden durch Krebs verloren haben, fühlen sich an ihren eigenen Leidensweg erinnert. Wer gläubiger Christ ist, der wird sich möglicherweise wiedererkennen in Amys verzweifelt-blindem Glauben daran, dass Gott schon wieder alles richten wird. Er wird Parallelen sehen zu Ryan, der lange mit Gott, mit dem Glauben seiner Frau hadert,

bis er eines Nachts aus lauter Hoffnungslosigkeit auf die Knie fällt und im Gebet Frieden findet.

Wessen Leben aber wie bei mir in keinem dieser Punkte Parallelen zu den Greens aufweist, der muss *That Dragon, Cancer* nicht spielen. Es reicht, von seiner Existenz zu wissen, darüber zu lesen, ein Video anzuschauen und sich einen Augenblick Zeit für die Anteilnahme an dem Schicksal der Familie Green zu nehmen. Zu gering ist die emotionale Wirkung und zu eklatant die spielerischen Mängel.

Angst vorm Meckern

Wer Kritik an *That Dragon, Cancer* übt, fühlt sich im ersten Moment schrecklich. Wie jemand, der das Andenken an den Menschen beschmutzt, um den herum das Spiel aufgebaut ist. Da ist so manch ein Kritiker vielleicht versucht, dem Spiel eine größere Bedeutung zuzusprechen als vertretbar, einfach weil er sich ansonsten schuldig fühlt. Auch ich habe mich mit dem Test schwergetan. Zu stark ineinander verwoben scheinen virtuelles Erlebnis und reale Biografie. Doch letztlich geht es immer noch um ein Spiel, um einen Gegenwert für den Kaufpreis von knapp 15 Euro.

> „Es wäre wohl besser, wenn *That Dragon, Cancer* ein anderes Medium nutzen würde."

Und da muss Kritik auf einer rein mechanischen Ebene erlaubt sein. Denn eben jene Mechanik, jenes Gameplay ist es ja, was das Medium Spiel von Buch oder Film unterscheidet. Und genau in dieser Disziplin versagt *That Dragon, Cancer*.

Die Absicht des Spiels ist eindeutig. Es will mir die Gefühle der Green-Eltern näherbringen, mich an Joels schmerzhaften Lebenskampf teilhaben lassen und mich so aus meiner Apathie reißen. Das Problem dabei: Die Mechaniken des Titels stören mehr, als zu helfen. Wenn ich nicht weiß, wo ich auf dem Bildschirm klicken muss, um den nächsten geskripteten Moment in einer Szene auszulösen, dann denke ich nicht darüber nach, welche Gefühle Joels Gesundheitszustand in mir auslöst. Ich ärgere mich über dieses blöde Spiel, das mir so wenige Hinweise gibt, das kein Fadenkreuz hat, keine klare Linie. Ich bin mir also meiner selbst viel stärker bewusst, als ich es eigentlich sein sollte, um die Botschaft des Gespielten in mich aufzunehmen. Wie anders ist das etwa bei einem Film oder auch nur einem gut designten Spiel, bei dem die Hand des Entwicklers unauffällig im Hintergrund verschwindet: Hier kann ich das Drama vor meinen Augen in mich aufsaugen und werde nicht abgelenkt.

Die Schlussfolgerung daraus ist nur logisch: *That Dragon, Cancer* hätte kein Spiel sein müssen. Denn der Faktor der Interaktivität, das Schlüsselelement eines jeden PC-Spiels, ist hier vorrangig ein Hindernis. Dass ich mich mittels Klicks durch die Levels bewegen und Objekte anschauen kann, trägt so gut wie nichts zur Spielerfahrung bei. Nur eine eindrucksvolle Szene belegt, wie Joels Geschichte von ihrer Präsentationsform als interaktives Spiel – konsequent umgesetzt – hätte profitieren können.

> „Die 100.000 toten Kinder scheinen mir plötzlich sehr nahe."

Im Krankenhaus sehe ich Joel in den Armen seiner Mutter, um sie herum zahllose Grußkarten. Ich klicke auf eine. Darin zu lesen: Abschiedsgrüße, ein Lebewohl an verstorbene Verwandte, manchmal auch nur ein Name und darunter Geburts- und Todesdatum, die Spanne an Jahren dazwischen deprimierend kurz. Es sind ein gutes Dutzend in Joels Raum, ich klicke sie alle durch, weil ich den Toten Respekt zollen will. Dann trete ich auf den Flur. An den Wänden, auf Beistelltischen, Tresen und Stühlen: mehr Karten, Dutzende, Hunderte, eine Flut an Zeugnissen verfrühter Kindstode. Plötzlich scheint die Zahl der 100.000 toten Kinder im Jahr nicht mehr so fern, wirkt das Hingehen und Aufklappen der Karten wie das Natürlichste der Welt. So etwas kann nur ein PC-Spiel. Denn wie viele Nachrichten ich lese, wie viele ich aushalte, das liegt nur an mir. Ich kann mich jederzeit umdrehen und weggehen, dem Hauptpfad der Geschichte folgen und die restlichen Karten ungelesen an der Wand zurücklassen. Schade, dass *That Dragon, Cancer* dieses erzählerische Potenzial des Mediums so selten nutzt und stattdessen symbolische Gameplay-Fragmente als Minispiele ohne Sinn und Verstand verarbeitet.

Zu viel Spiel

In einem Seifenkistenrennen über die Flure von Joels Krankenhaus zu fahren und dabei die Medikamente einzusammeln, die er während seines jahrelangen Krankenhausaufenthalts schlucken musste, mag den Entwicklern wie eine clevere Metapher vorgekommen sein. Doch diese interaktive Metapher auch zu spielen (drei identische Runden lang noch dazu), ist eine zutiefst öde Angelegenheit. Das ist das Problem mit Spielen: Sie erfordern eine Aktivität vom Konsumenten, die in ihren Grundzügen eine Form der Unterhaltung darstellen muss, um nicht als langweilig empfunden zu werden. Ich rede hier nicht davon, dass es keine philosophisch angehauchten Spiele geben kann, die weder Explosionen am laufenden Band liefern noch einen vor lauter Dialogwitz aus dem Lachen nicht mehr herauskommen lassen. Aber hinter der wie auch immer gearteten Fassade muss eine Form der Interaktivität stecken, die einen bei der Stange hält. Das kann die Freude am Entdecken neuer Story-Schnipsel und Gegenstände mit Nostalgiewert wie in *Gone Home* sein. Oder das mechanisch befriedigende Finden einer Diskrepanz zwischen vorgelegtem Ausweis und unmenschlichem Regelbuch im deprimierenden Grenzwärter-Spiel *Papers, Please*. *That Dragon, Cancer* hat nichts davon. Als Spiel versagt es für mich. Als Gedenken an einen kleinen Jungen ist es einzigartig. ❑

PRESS BUTTON TO CONTINUE





Darkest Dungeon

Dieser Dungeon-Crawler ist der Wahnsinn: Dank taktischer Tiefe und famoser Lovecraft-Atmosphäre eines der ersten Indie-Highlights des Jahres.

Von: David Bergmann

Genre: Strategie
Entwickler: Red Hook Studios
Publisher: Red Hook Studios
Erscheinungsdatum: 19.01.2016
Preis: ca. € 20,-
USK: nicht geprüft

WAS HABEN WIR GETESTET?

Wir testen *Darkest Dungeon* nicht in der finalen Release-Fassung, sondern in der Early-Access-Version 12331, die eine Woche vor Veröffentlichung zur Verfügung stand. Im Vergleich zur Release-Version fehlen der finale Dungeon, das letzte Story-Häppchen und die deutsche Übersetzung (lediglich Text). Wir halten die Fassung dennoch für testbar, da sie ansonsten vollständig ist. Eindrücke zur deutschen Lokalisierung sowie ein Testvideo findet ihr zum Release unter www.pcgames.de/DarkestTest. Übrigens planen die Entwickler bereits Inhalte für die Zeit nach dem Release. Eine 15. Klasse (Merchant) ist ebenso angekündigt wie die Unterstützung für den Steam Workshop.

Darkest Dungeon startet mit einer unmissverständlichen Ansage: „Quests werden fehlschlagen oder müssen abgebrochen werden. Helden werden sterben", heißt es in der ersten Texttafel, die wir als frischgebackene Erben zu sehen bekommen. Als solche starten wir nämlich in den düsteren Dungeon-Crawler vom kanadischen Indie-Studio Red Hook Studios, der im Frühjahr 2014 via Kickstarter über 300.000 Crowdfunding-Dollar einsammelte. Und was für ein Erbe wir da antreten! Ein namenloser Vorfahre vermacht uns den alten Familiensitz irgendwo im Nirgendwo. Klingt toll, allerdings hat der gute Mann das einstmals prächtige Herrenhaus auf der Suche nach einem Portal zu dunklen Mächten in eine Ruine verwandelt. Dass die Suche das komplette Vermögen verschlang und obendrein erfolgreich war, macht die Sache nicht besser – und die Nachbarn mächtig sauer. Unsere Aufgabe: Skelette, Dämonen, Teufelsanbeter sowie Tentakelviecher beseitigen und den Familiennamen reinwaschen ... um jeden Preis.

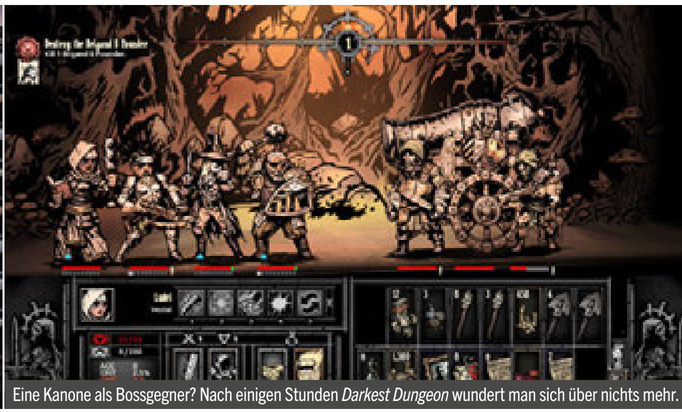
Bekannter Aufbau

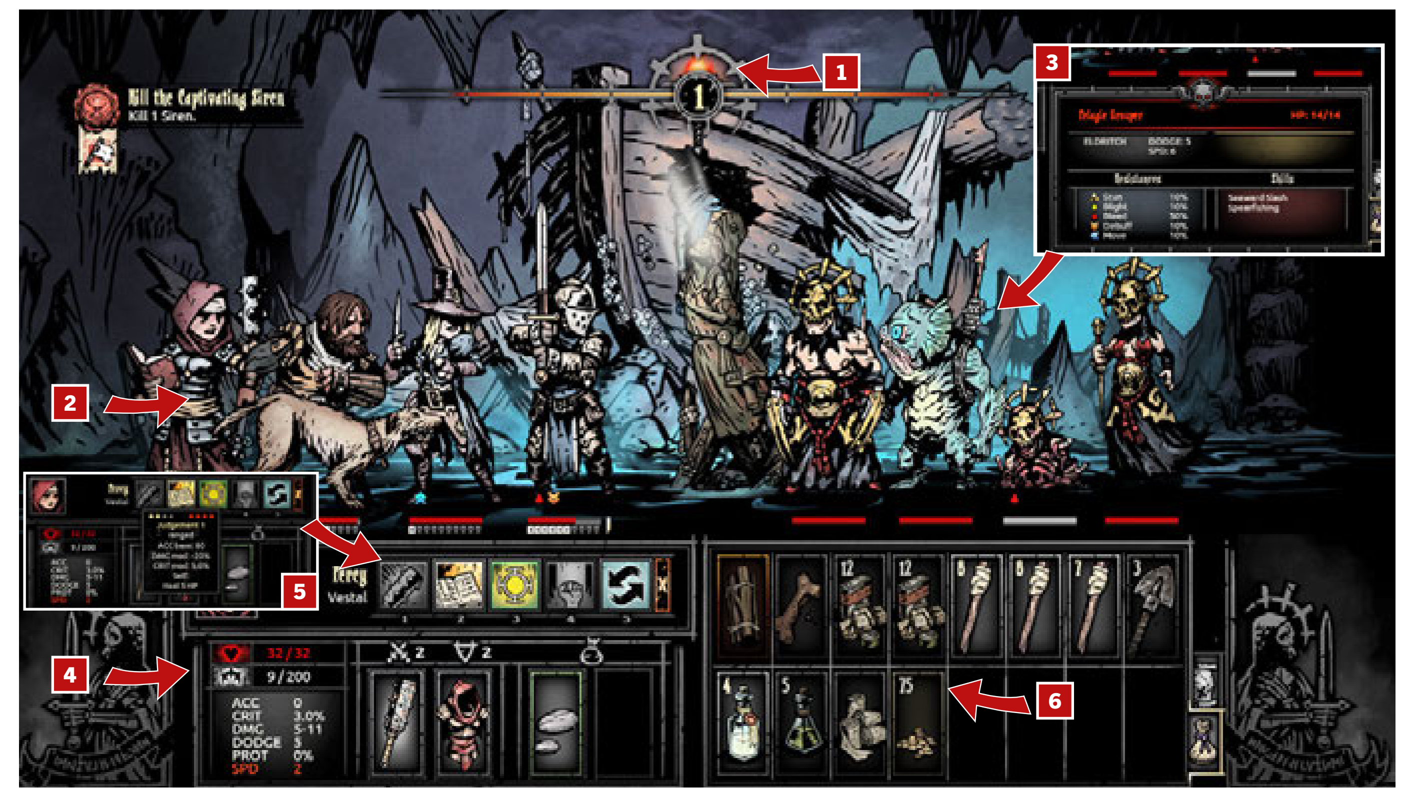
Dazu heuern wir Söldner an, bei denen die eine oder andere Schraube locker ist. In *Darkest Dungeon* gibt's nämlich keine strahlenden Helden. Positive und negative Charaktereigenschaften geben den Figuren mehr Persönlichkeit. Armbrustschützin Montgomery hat einen Hang zum Alkoholismus, Kopfgeldjäger Percy schaudert's beim Gedanken an Untote, Grabräuberin Isla fürchtet sich im Licht. Teilweise sind das lediglich typische Rollenspiel-Effekte (mehr oder weniger Schaden in bestimmten Situationen), es wird aber auch kurios: Kleptomanisch veranlagte Kämpfer öffnen beispielsweise Schatztruhen im Alleingang und stecken die Beute selbst ein – oder lösen Fallen aus, die das komplette Team vergiften.

Mit einer Vierergruppe solcher Anti-Helden stürmen wir Verliese voller Untoter und erkunden schleimige Sümpfe und Grotten, in denen garstige Fischmenschen hausen. Jeder Dungeon ist ein – mal mehr und mal weniger – verworrenes Netzwerk aus Räumen und Verbindungsgängen, die wir in 2D-Ansicht durchwandern. Eine Kampagne gibt's dabei nicht. Pro Region werden uns zufällig ausgewählte Quests präsentiert, die sich schnell wiederholen. Meist geht's darum, 90 Prozent der Räume zu besuchen, alle Kampfräume zu meistern oder bestimmte Items zu verwenden. Erledigen wir ausreichend Aufgaben in einem Gebiet, wird ein Bosskampf freigeschaltet.



Im Dorf haltet ihr euch zwischen den Dungeon-Besuchen auf, heuert neue Söldner an, schickt sie ins Krankenhaus oder verbessert Ausrüstung.


Eine Kanone als Bossgegner? Nach einigen Stunden *Darkest Dungeon* wundert man sich über nichts mehr.



1 Das Licht – hier seht ihr, wie hell es im Raum ist. Der Wert beeinflusst im Kampf unter anderem die Chance auf kritische Treffer.

2 Hier seht ihr eure Abenteurer-Truppe. Die Anordnung legt ihr vor dem Kampf fest, sie kann sich während des Gefechts allerdings ändern. Unterhalb der Figuren seht ihr die Anzeigen für Lebenspunkte (rot) und Stress (weiß). Über den Lebenspunkte-Balken werden Statuseffekte für Buffs und Debuffs angezeigt. Bluttropfen signalisieren Blutungs-Effekte.

3 Hier seht ihr eure Gegner mit ähnlichen Anzeigen wie auf eurer Seite. Der Balken für Stress entfällt allerdings. Besonderheit: Viele Gegner hinterlassen nach ihrem Ableben Leichen, die das Spiel mit der Positionierung verkomplizieren können und die ihr erst einmal beseitigen müsst. Wenn ihr die Maus über einen Feind bewegt, werden euch unten detaillierte Informationen zum Beispiel zu Resistenzen angezeigt. Außerdem erfahrt ihr, wie gut die Chancen für einen Angriff mit eurem derzeit aktiven Charakter und der momentan ausgewählten Fähigkeit stehen.

4 Die Attribute für den derzeit aktiven Charakter. Rollenspieltypische Werte wie Zielgenauigkeit, kritische Trefferchance und Ausweichen bestimmen den Verlauf der Kämpfe. Außerdem seht ihr die Ausrüstung eurer Helden. Waffen und Rüstung sind vorgegeben und können lediglich verbessert werden. Zwei Slots für Schmuckstücke könnt ihr allerdings frei belegen. Die Items erbeutet ihr oder ihr kauft sie für viel Gold im Dorf.

5 In der Aktionsleiste des aktiven Charakters seht ihr seine vier Skills und die Möglichkeit zum Aktionswechsel. Die vier Fähigkeiten könnt ihr außerhalb von Kämpfen austauschen. Sie können nur von bestimmten Positionen innerhalb der Formation aus gewählt werden.

6 Euer Inventar. Verschiedene Gegenstände wie Bandagen oder Heilkräuter könnt ihr auch während eines Kampfes nutzen. Allerdings nur für den jeweils aktiven Charakter.

Ist der gemeistert, wiederholt sich das Spiel in einem anderen Areal. Je weiter wir voranschreiten, desto schwieriger werden die Herausforderungen – dann sind höherstufige Charaktere gefragt.

So simpel die Struktur auch sein mag, so spannend sind die Dungeon-Besuche: In den titelgebenden Kerkern plündern wir Schatzkisten, inspizieren seltsame Altare (mit unterschiedlich gutem Ausgang) und legen uns natürlich mit allerlei Gegnern an. Die Gefechte von *Darkest Dungeon* laufen rundenbasiert ab. Auf den 2D-Kampfbildschirmen steht unsere Truppe links, die Gegner reihen sich rechts auf – jede Kampfreihe umfasst vier Plätze. Abhängig vom Initiativ-Wert geht's dann im Wechsel zur Sache. Ist eine Figur dran, kann sie entweder die Position mit dem Nachbarn tauschen oder eine Aktion ausführen: Priesterinnen heilen, Kultisten schleudern schwarze Magie, Paladine betäuben mit einem kräftigen Hieb, Grabräuber werfen vergiftete Messer um sich. Das klingt zunächst genretypisch und bodenständig – *Darkest Dungeon* punktet aber durch seine Komplexität.

Ob ihr richtig steht …

Jede der 14 Klassen hat sieben Fähigkeiten im Repertoire, ihr könnt aber nur vier aktiv nutzen und müsst euch vor Kämpfen entsprechend eine Skillung zurechtlegen. Erschwert wird die Wahl dadurch, dass die Positionierung eine entscheidende Rolle spielt. Beispiel: Der Pest-Doktor kann seine Seuchengranate nur werfen, wenn er auf einem der hinteren beiden Plätze steht – und trifft damit auf der Gegenseite auch nur die Schufte auf den Positionen 3 und 4. Eine erfolgreiche Gruppe besteht also nicht nur aus Klassen, die sich sinnvoll ergänzen, sondern für die Damen und Herren müssen wir auch noch eine Formation austüfteln, in der sie möglichst effektiv alle Gegner erwischen. Natürlich gibt es auf beiden Seiten allerlei Fähigkeiten, die Helden und Monster herumschieben. Wenn ein Bandit unseren Frontmann mit einem kräftigen Schildschlag in die hinteren Reihen katapultiert, ist die schöne Ordnung dahin und wir verbringen die nächsten Runden erst einmal mit der erneuten Sortierung. Außer wir haben ihm vor dem Kampf eine Attacke mit auf den Weg gegeben, die er auch von den letzten Plätzen aus nutzen kann und ihn gleichzeitig nach vorn rücken lässt. Damit geht man aber das Risiko ein, je nach Kampfverlauf einen der kostbaren vier Skill-Plätze für eine vielleicht nutzlose Fähigkeit geopfert zu haben. Wer gerne taktiert, tüftelt und plant, der kann sich in *Darkest Dungeon* so richtig ausleben.

… seht ihr, wenn das Licht angeht

Allerdings nutzt die beste Planung nix, wenn der Wahnsinn um sich greift. Das Team von Red Hook Studios verpasste dem Dungeon-Crawler nämlich noch ordentlich Lovecraft-Flair. Eine wichtige Komponente in *Darkest Dungeon* ist Licht. Eure Heldentruppe startet jeden Ausflug mit einer frisch angezündeten Fackel, die allmählich erlischt. Je dunkler es wird, desto besser stehen die Chancen auf fette Beute – und die Chancen auf feindliche Attacken aus dem Hinterhalt. Gegner teilen mit zunehmender Dunkelheit stärker aus, allerdings steigt auch die Wahrscheinlichkeit für kritische Treffer bei den Guten.

Ihr könnt die Helligkeit jederzeit justieren – sofern ihr vor dem Dungeon-Besuch ausreichend Fackeln einpackt oder sie unterwegs findet – und müsst so stets abwägen, wie viel Risiko ihr eingehen wollt. Das ist besonders deshalb wichtig, weil im Dunkeln der Stress-Level eurer Jungs und Mädels steigt. Auch in Kämpfen springt der Stresspegel munter rauf und runter. Je nachdem ob euer Trupp gerade patent austeilt oder schmerzhaft einsteckt, führt das zu An- oder Entspannung der einzelnen Mitglieder. Bestimmte Attacken tun ein Übriges: wem ein schleimiges Tentakel in die Magengrube schlägt, den packt verständlicherweise die Angst. Heuert ihr einen Gestaltwandler an, der mitten im Gefecht zum Werwolf wird, drückt das ebenfalls die Stimmung bei den eigenen Recken. Irgendwann hat dann aber selbst der stämmigste Waffenmeister die Nase voll. Ist der Stressbalken eines Helden gefüllt, kommt es zur Entscheidung: Mann oder Memme? Entweder verfällt das Opfer dem Wahnsinn oder reißt sich noch mal am Riemen. Das Ergebnis sind zum Beispiel Hoff-



Objekte wie diese Koralle liefern bei Kombination mit den richtigen Gegenständen spezielle Effekte. Wer hier Heilkräuter nutzt, wird eine negative Charaktereigenschaft los.


Wenn ihr an Altaren zu mutig seid, landet ihr in dunklen Welten mit extra finsteren Gestalten.

nungslosigkeit, psychische Leiden wie Paranoia oder ein Anflug von Tapferkeit – allesamt mit entscheidenden Auswirkungen auf den weiteren Spielverlauf.

Einer flog über das Kuckucksnest

Die Leiden erschweren das Erkunden der Verließe mit allerlei unberechenbaren Eigenheiten. Paranoide Recken wollen sich beispielsweise nicht heilen lassen, weil sie befürchten, in eine Ratte verwandelt zu werden. Oder die masochistisch veranlagte Priesterin sticht sich lieber mit einem Messer ins eigene Fleisch, als sich um die Mitstreiter zu kümmern. Geht die Entscheidung für oder wider Wahnsinn positiv aus, schlagen Helden kräftiger zu und senken den Stresspegel der gesamten Truppe durch gelegentliche Motivationsreden.

Genau darin liegt der Reiz: Beim Start eines Dungeons wissen wir nie, wie der Durchlauf endet. Selbst wenn die ersten Kämpfe bilderbuchmäßig laufen, kann uns eine fiese Attacke im dritten Gefecht komplett aus dem Rhythmus werfen. Ein paar Fehlschüsse unsererseits und kritische Treffer der Gegner später verfällt das erste Teammitglied dem Wahnsinn und zieht den restlichen Trupp durch Weltuntergangsverkündungen langsam, aber sicher mit in den Abgrund. Und – das könnt ihr uns glauben – früher oder später greift der Wahnsinn um sich. In den Levels gibt's nämlich mehr Groteskes zu sehen als im Wahlkampf von Donald Trump. In *Darkest Dungeon* geht es nicht darum, ob Dinge gut oder schlecht laufen. Es geht darum, ob die Lage schon aussichtslos oder nur hundsmiserabel ist. Es geht um die Frage: Weitermachen oder aufhören? Kämpfe und Quests lassen sich jederzeit abbrechen. Bis dahin eingefahrene Beute behalten wir. Aber unsere Söldner fallen vielleicht in eine noch tiefere Depression. *Darkest Dungeon* ist ein ständiges Abwägen: Wie viel muten wir den armen Seelen noch zu? Wann ziehen wir die Reißleine? Und selbst wenn wir einen Auftrag mit Ach und Krach über die Ziellinie retten, kehren wir oft mit einer Gruppe psychischer Wracks zurück.

Trautes Heim

Im zweiten Spielsegment von *Darkest Dungeon* kümmern wir uns um das Dorf, in dem euer verfluchtes Herrenhaus liegt. Hier heuern wir neue Helden an, die uns nach Zufallsprinzip angeboten werden, schicken geschundene Seelen zum Stressabbau in die Kneipe, ins Bordell oder in die Kirche. In der Psychiatrie nehmen wir schweren Fällen ihre geistigen Leiden oder erziehen ihnen allzu störende Charaktereigenschaften mit entsprechend mittelalterlichen Methoden ab. Wer sich beim letzten Abenteuer mit Krankheiten wie Tetanus infiziert hat, kommt zum Arzt. Wer in guter Verfassung ist, verbessert in der Kämpfergilde seine Fähigkeiten oder lässt sich beim Schmied neue Waffen und Rüstungen anfertigen.

Die Gebäude werten wir mit Erbstücken auf, die wir in Dungeons finden. Das ist bitter nötig, um beispielsweise mehr Söldner anheuern zu können. Wer sich erholt oder in Behandlung befindet, steht für den jeweils nächsten Ausflug nämlich nicht zur Verfügung – wir brauchen also eine ordentliche Auswahl an Freiwilligen. Nicht zuletzt, weil die Figuren in *Darkest Dungeon* sterben wie die Fliegen … oder geopfert werden.

Da wir es uns schlicht nicht leisten können, alle Charaktere bei geistiger Gesundheit zu halten, ertappten wir uns nämlich schnell dabei, tatsächlich in die Rolle des erfolgshungrigen Erben zu schlüpfen, der um jeden Preis das Geheimnis seines Vorfahren lüften möchte und dabei auch über Leichen geht. Das Gold wird knapp, der Schmied steht kurz vor dem nächsten Upgrade? Kein Problem – wir heuern kurzerhand vier Söldner an, schicken sie mit kriminell wenig Proviant ins Verlies und lassen sie verrecken. Kurz bevor auch der Letzte den Löffel abgibt, brechen wir die Mission ab, sacken die erspielten Belohnungen ein und setzen den einzigen Überlebenden mit Wahnvorstellungen und drei tödlichen Krankheiten wieder auf die Straße. Wer *Darkest Dungeon* spielt, wird definitiv nicht zu einem besseren Menschen. Aber was will man auch erwarten? Nachdem unser mühselig aufgepäppelter, in der Psychiatrie zurechtgebogener und obendrein voll ausgestatteter Premium-Paladin ins Gras beißen musste, nur weil seine Begleiter schon beim ersten Anblick eines Alten Gottes aus den Tiefen weiche Knie bekamen und sofort verrückt wurden? Einmal mit Profis …

Fordernd oder fair?

Darkest Dungeon hat Züge des berüchtigten „Roguelike"-Genres. Es gibt nur einen automatisch gepflegten Spielstand, verstorbene Figuren bleiben tot. Ganz und gar verlieren können wir nicht, mit neuen Rekruten lässt sich im Zweifelsfall immer ausreichend Gold erspielen, um weiterzumachen. Trotzdem stellt sich freilich die Frage nach der Fairness. Erst recht, da durch etwas Pech an der falschen Stelle Kämpfe mitunter grandios


Die Paperdoll: Ausrüstung, Attribute, Fähigkeiten, persönliche Macken und Krankheiten auf einen Blick.


Kein Wunder, dass da jemand wahnsinnig wird. Die Gestaltung von Umgebung und Kreaturen ist schön-schaurig.



Attacken wie mit diesem Eldritch-Glibber-Tentakel können eure mühevoll ausgetüftelte Formation durcheinanderwirbeln.

Bei längeren Ausflügen könnt ihr rasten. Die Abenteurer päppeln sich mit speziellen Camp-Skills wieder auf. Aber Achtung: Die Feinde können nachts überraschend angreifen.

Im Sanatorium behandelt ihr psychische Leiden und andere Krankheiten. Mehr Zimmer und effizientere Behandlungsmethoden schaltet ihr durch Erbstücke frei.

scheitern, was wiederum einen kompletten Dungeon-Besuch kippen kann und wodurch dann auch noch Lieblingshelden draufgehen. Einen gewissen Grad an Frustresistenz setzt *Darkest Dungeon* definitiv voraus – wirklich unfair wird das Spiel allerdings nie. Wenn Dinge so richtig gründlich in die Hose gingen, konnten wir den Fehler meist bei uns finden: Passte die Gruppenzusammenstellung zum Gebiet? Haben wir zu viel riskiert, als ein Rückzug angebracht gewesen wäre? *Darkest Dungeon* ist 80 Prozent spielerisches Geschick und 20 Prozent Zufall – wir finden das durchaus fair und vor allem dem Setting angemessen, zumal sich der Schwierigkeitsgrad über die Optionen vorbildlich justieren lässt. Wer möchte, lässt Fluchtversuche beispielsweise immer glücken oder reduziert den Schaden feindlicher kritischer Treffer.

Gestört haben uns andere Dinge. Gerade weil man ständig neue Söldner rekrutiert, geht schnell die Übersicht flöten. Welcher der drei Kreuzritter war noch mal der mit dem Schadensbonus gegen Untote? Welcher der entstellten Ausgestoßenen leidet unter Selbstsucht? Dass wir Charaktere umbenennen können, hilft da aufgrund der permanenten Fluktuation nur bedingt. Auch die Tooltips der Fähigkeiten könnten deutlich intuitiver ausfallen, was einiges an Einarbeitungszeit verlangt. Mitunter anstrengend ist außerdem, wie wenig das Spiel erklärt. In den Verliesen versteckte Truhen, Altare, Eiserne Jungfrauen und andere Objekte haben beispielsweise spezielle Effekte, wenn wir sie mit Items wie heiligem Wasser benutzen, die wir als Proviant einpacken können. Welche Effekte das sind, finden wir lediglich durch „Trial & Error" heraus oder indem wir in Fan-Foren nachlesen. Auch Bosskämpfe sind mitunter frustrierend. Manche erfordernd nämlich derart spezielle Gruppenzusammenstellungen, das man ohne vorherige Taktik-Recherche chancenlos untergeht.

Selbstmotivation

Als Spieler kann man viele tolle, spannende und abscheuliche Geschichten über die Erlebnisse in *Darkest Dungeon* erzählen. Das Spiel selbst kommt nahezu ohne Handlung aus, was wir schade finden. Im Rahmen von Bosskämpfen schalten wir lediglich Audio-Fetzen frei, in denen der Vorfahre über seine Nachforschungen und seinen Weg zum Wahnsinn berichtet. Das motiviert durchaus zum Weiterspielen, hier wäre aber deutlich mehr drin gewesen, zumal der Off-Sprecher so famos ist. Mit einer Tonlage irgendwo zwischen Liam Neeson und Morgen Freeman raunt er euch in den Story-Häppchen und bei Dungeon-Besuchen mal lakonische, mal pathetische Kommentare zu.

Aber die Schmalspur-Erzählung passt zur zweckmäßigen 2D-Optik mit Scherenschnitt-Animationen. Die macht technisch auch nicht viel her, fängt die düstere Atmosphäre vor allem mit ihrer Farbstimmung aber sensationell gut ein. Letztlich geht es bei *Darkest Dungeon* eben auch nicht um epische Abenteuer. Es geht um Verzweiflung, um Verderben und um das kaum erkennbare Licht am Ende des Tunnels … das sich als nahender Zug entpuppt … ein Zug, der uns überfährt, weil es nicht möglich ist auszuweichen. So wird man oft schmerzlich an die Ansage zu Beginn des Abenteuers erinnert: „Quests werden fehlschlagen oder müssen abgebrochen werden. Helden werden sterben." Wir geben trotzdem nicht auf! ❑

MEINE MEINUNG

David Bergmann

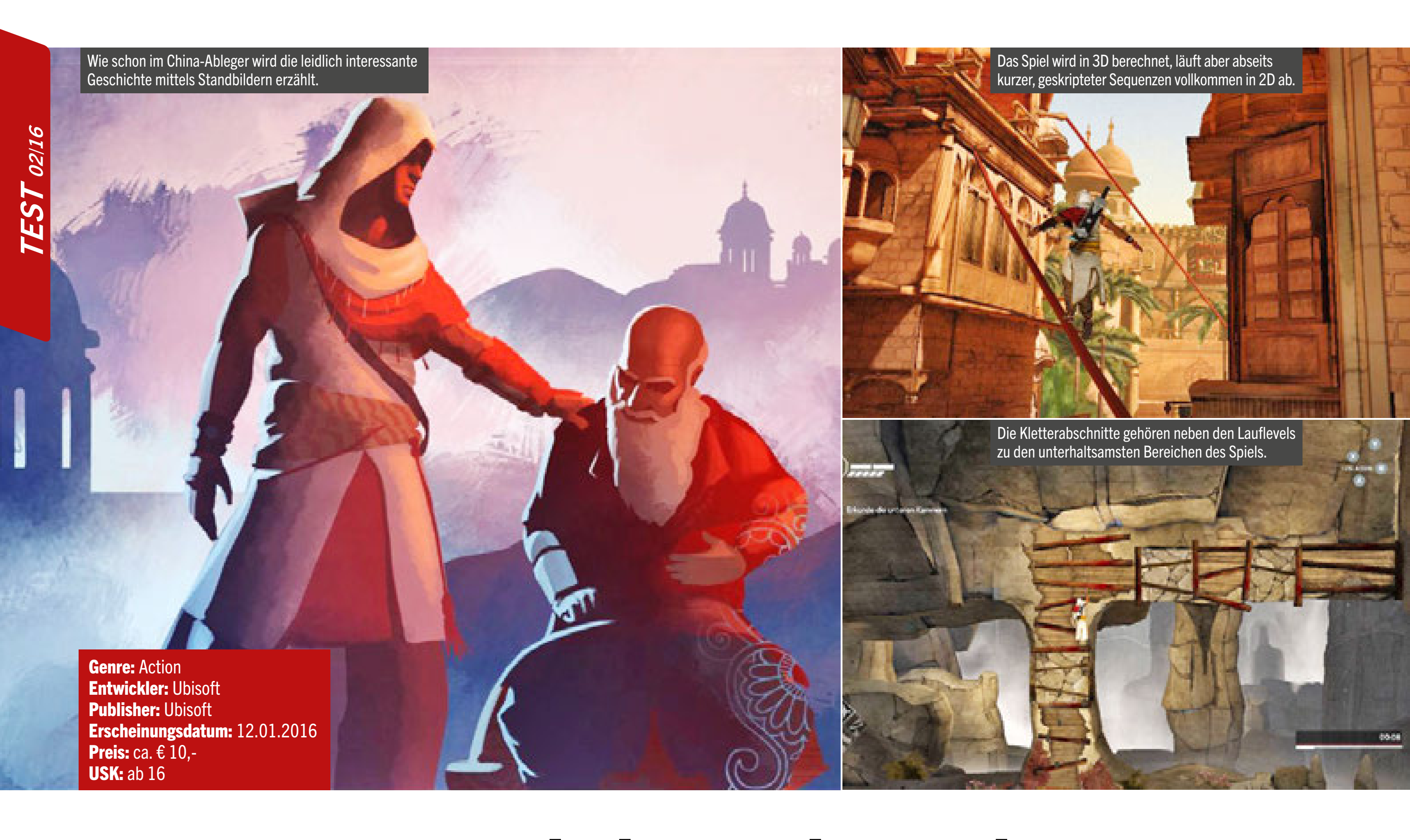
„Düster, brutal, böse – einfach ein packendes Erlebnis"

Darkest Dungeon zu spielen heißt für mich: Fingernägelkauen. Selten habe ich in rundenbasierten Kämpfen derart mitgefiebert. Das Erstlingswerk von Red Hook Studios ist eines der Spiele, bei denen ich instinktiv Angriffe mit extrakräftigem Mausklicken auslöse – in der Hoffnung, am anderen Ende kommt dann so auch mehr Schaden heraus. Dass die Kämpfe jederzeit kippen können, sorgt für eine ganz besondere Spannung. Gelingt dem angeschlagenen Paladin der entscheidende Treffer, der den wenig rühmlichen Durchlauf noch zum erfolgreichen Ende bringt? Verfällt der gestresste Heiler dem Wahnsinn und vernichtet er jede Hoffnung auf Erfolg – oder reißt er sich doch noch zusammen? Dass eine nennenswerte Handlung fehlt, stört dabei nicht. Die Expeditionen ins Ungewisse sind mir Motivation genug. Wem das nicht reicht, der wird aber wohl schnell die Lust verlieren. Die Quest-Ziele wiederholen sich ebenso schnell wie die Dungeon-Hintergründe. Obendrein dürfte das Interface an einigen Stellen gerne deutlich hilfreicher sein.

PRO UND CONTRA

- ➕ Herrlich düstere Lovecraft-Atmosphäre
- ➕ Die Charaktereigenschaften sorgen für überraschende und spannende Situationen.
- ➕ Simpler, aber wunderbar stimmiger 2D-Look
- ➕ Dem famosen Sprecher würden wir auch beim Vorlesen von Telefonbüchern zuhören.
- ➕ Kämpfe bieten durch Klassenzusammenstellung, Fähigkeitsauswahl und Formationen viel taktische Tiefe.
- ➕ Zufallsgenerierte Dungeon-Layouts machen jeden Durchgang anders.
- ➖ Zufallsfaktor kann frustrieren
- ➖ In dem mühseligen Charakter-Management geht leicht die Übersicht verloren.
- ➖ Die Quests spielen sich größtenteils alle gleich.
- ➖ Ohne Vorbereitung können Bosskämpfe durch Trial & Error frustrieren.





Wie schon im China-Ableger wird die leidlich interessante Geschichte mittels Standbildern erzählt.

Das Spiel wird in 3D berechnet, läuft aber abseits kurzer, geskripteter Sequenzen vollkommen in 2D ab.

Die Kletterabschnitte gehören neben den Lauflevels zu den unterhaltsamsten Bereichen des Spiels.

Genre: Action
Entwickler: Ubisoft
Publisher: Ubisoft
Erscheinungsdatum: 12.01.2016
Preis: ca. € 10,-
USK: ab 16

Assassin's Creed Chronicles: India

Von: Lukas Schmid

Indien: Land des extrascharfen Currys, der Bollywood-Filme, des Ganges – und seit Neuestem auch Schauplatz des zweiten *Assassin's Creed Chronicles*-Ablegers.

Bisher noch unbestätigten Gerüchten zufolge passiert 2016 das bisher scheinbar Unmögliche: *Die Assassin's Creed*-Reihe nimmt sich eine Auszeit und kehrt erst 2017 wieder zurück! Nun, falls dies stimmt, gilt das aber freilich nur für den nächsten Hauptableger. Die *Chronicles*-Subserie hingegen kehrt mit *India*, dem zweiten von drei geplanten Teilen, bereits jetzt zurück auf den PC. Ist's ein würdiger Ersatz?

Kunterbuntes Meucheln

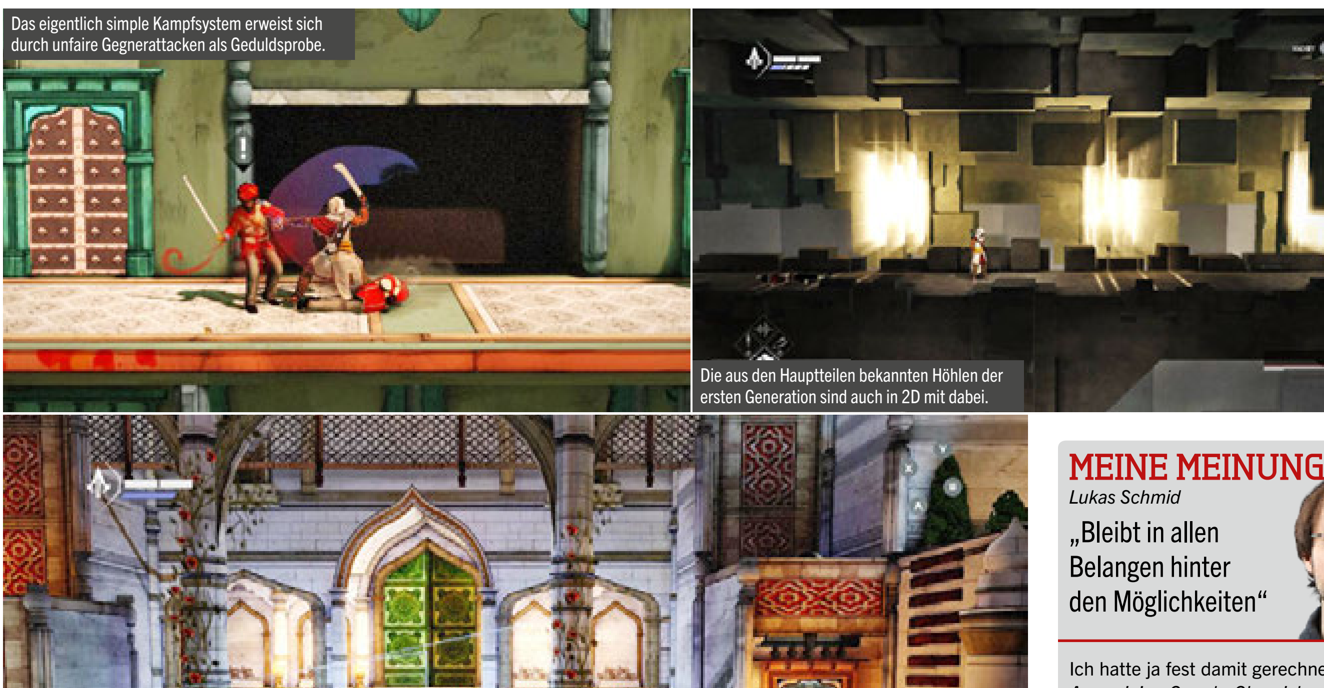
Das Prinzip ist dasselbe wie im ersten, in China angesiedelten Teil der Trilogie: Anstatt eine offene 3D-Welt zu erforschen, schleichen und schnetzeln wir uns in 2,5D-Ansicht durch zwar verwinkelte, aber dennoch streng begrenzte Levels – insgesamt zehn an der Zahl. Dabei werden Elemente aus den Hauptspielen, wie etwa der Leap of Faith, die Eagle Vision oder die Möglichkeit, sich in Heuhaufen zu verstecken, durch neue Gameplay-Features wie Spezialbewegungen ergänzt. Anstelle einer realistischen Grafik erwartet uns zudem eine Art stilisierter Comic-Look, welcher mit wenig Details, aber stimmungsvollen Lichtspielereien arbeitet. Beim China-Ableger ging der Plan, auf diese Art eine malerische Stimmung zu erzeugen, trotzdem schief – der nette Stil wurde durch die uninspirierte Umsetzung zurückgehalten. Auch *India* glänzt nicht gerade durch kreative Levelgestaltung, trotzdem kommt der – leicht abgewandelte – Grafikstil deutlich besser als im Vorgänger. Die verschiedenen Abschnitte wirken farbenfroher und abwechslungsreicher als zuvor. Ansonsten jedoch wiederholt das Abenteuer viele der Fehler des nicht gerade berauschenden Erstlings.

Schleich-Frust

Das fängt beim Stealth-Gameplay an. Im Schatten verstecken, Rauchbomben zur Ablenkung werfen, per sogenanntem Helix-Sprint unerkannt an Feinden vorbeisausen, Lampen ausschießen, Gegner unerkannt von hinten meucheln und mehr – hört sich eigentlich ganz unterhaltsam an. Der größte Störfaktor in dieser Rechnung ist jedoch die Levelgestaltung, die sich stets über mehrere Ebenen im Level-Vorder- und -Hintergrund erstreckt, mit Feinden an allen Ecken und Enden. Über Kanten, spezielle Stege und andere Passagen kann man zwischen diesen Ebenen wechseln. Leider ist es im Eifer des Gefechts meist sehr schwer abzuschätzen, welche Gegner einen hierbei gerade sehen können und welche nicht. Kaum ist man dem Sichtkegel eines Feindes entkommen, rennt man in den nächsten, weil man nicht gesehen hat, dass man sich in seinem Blickfeld befindet. Klar, mit der Zeit lernt man, besser mit diesem Umstand umzugehen; der für so eine Art von Spiel dringend benötigte, natürliche Spielfluss will sich aber einfach nicht einstellen. Hinzu kommt, dass manche Gegner einfach dämlich platziert sind. Oft sogar so, dass man ihnen beim ersten Versuch fast unweigerlich vor die Füße springt. Hinzu kommt, dass viel zu viele Missionen es mit einem sofortigem Game Over bestrafen, sollte man entdeckt werden. Die Ladezeiten nach einem Neustart sind zwar nur kurz, aber vorhanden, und die Lust am Herumexperimentieren, um eine Mission eventuell trotz eines Fehlers noch zu lösen, fehlt dadurch die meiste Zeit. Besonders viel Frust kommt auf, sobald man eine Zielperson unter Zeitdruck und ohne sich zu weit von ihr zu entfernen zwischen unzähligen Feinden hindurch unentdeckt verfolgen muss. Hier, so scheint es, haben die Entwickler konsequent das Einmaleins der Dinge zu Rate gezogen, welche Spieler nicht leiden können.

Schwache Schnetzeleien

Und wenn wir dann doch einmal alternativ zur Schwert greifen dürfen, wirft uns das Kampfsystem den nächsten Stock zwischen die Spielspaß-Beine. Das völlig unzuverlässige Konter-System des Vorgängers wurde zum Glück verbessert, allzu flüssig lässt es sich aber noch immer nicht schnetzeln. Wir greifen mit einem schwachen und einem starken Angriff an, zusätzlich können wir blocken, durch eine Rolle ausweichen oder auf Knopfdruck feindlichen Geschossen entkommen. Nach wie vor ist es aber



Das eigentlich simple Kampfsystem erweist sich durch unfaire Gegnerattacken als Geduldsprobe.

Die aus den Hauptteilen bekannten Höhlen der ersten Generation sind auch in 2D mit dabei.

Der Fokus des Spiels liegt auf Schleichereien. Leider hakt der Stealth hinsichtlich mehrerer Punkte.

nur bedingt möglich, feindliche Attacken vorherzusehen, Kampfanimationen unsererseits können nicht schnell genug abgebrochen werden und unsere Widersacher haben die unangenehme Angewohnheit, in großer Zahl und aus verschiedenen Richtungen gleichzeitig mit ihren Gewehren auf uns zu schießen. Das Zeitfenster, in dem wir auf die Schüsse reagieren können, ist wahnsinnig kurz, und in Verbindung mit den anderen Kampfaktionen, welche wir gleichzeitig ausführen müssen, gilt dasselbe wie bei den Schleichereien: Ein echter Spielfluss will sich einfach nicht einstellen.

Beim Laufen läuft's besser

Besser wird's im letzten Spieldrittel, wo Lauf- und Kletterlevels im Mittelpunkt stehen. Statt langsamer Erkundungen gilt es hier, möglichst rasch durch Abschnitte zu gelangen, in denen deutlich weniger Feinde unterwegs sind als in den normalen Levels. Zwischen hinter uns herrasenden Elefanten und unterirdischen Höhlen, die wir durchqueren, indem wir uns durch abbrechende Stalaktiten hangeln, kommt hier keine Langeweile auf. Schon in *China* waren dies die unterhaltsamsten Momente des Spiels und in *India* ist das nicht anders – wenngleich gerade die Laufabschnitte nicht so elegant umgesetzt wurden wie im Vorgänger. Dafür gibt's mehr davon und nach den eher enttäuschenden Levels zuvor kommt *Assassin's Creed Chronicles: India* somit doch noch zu einem recht befriedigenden Ende.

Standbild-Story

Apropos befriedigendes Ende: Die Geschichte aus *Assassin's Creed Chronicles: China*, welche sich um die Jagd nach einem mysteriösen Kästchen dreht, wird in *India* fortgesetzt. Wer sich an diesen Handlungsstrang nicht mehr erinnern sollte, muss sich aber nicht wundern, denn die uninspirierte und lediglich mit Standbildern vorgetragene Geschichte war wahrlich kein Highlight. *India* macht in dieser Hinsicht leider nichts besser. Die Geschehnisse rund um Protagonist Arbaaz Mir werden müde erzählt und die Präsentation ist erneut wenig berauschend. Natürlich arbeiten die Entwickler der 2D-Ableger mit ganz anderen Budgets als jene der Haupt-*Assassin's Creed*-Reihe, ganz so mau hätte die Story aber trotzdem nicht ausfallen müssen. Das geht besser!

Vergeudetes Potenzial

Abseits des Hauptspiels dürfen wir in verschiedenen Herausforderungslevels ran, in denen wir etwa unter Zeitdruck Gegenstände sammeln, eine bestimmte Zielperson ausschalten oder alle Feinde eines Abschnitts beseitigen müssen. Das ist nett, unterscheidet sich aber zu wenig von den Aufgabenstellungen des Hauptspiels, um langfristig zu unterhalten. Nach dem enttäuschenden *China*-Ableger schlossen wir aufgrund der darauffolgenden langen Wartezeit, dass sich die Entwickler die Kritik am Spiel zu Herzen genommen hatten und den Nachfolger runderneuert veröffentlichen würden. Das ist leider nicht geschehen, stattdessen wiederholt der Titel fast alle Fehler unverändert. *Assassin's Creed Chronicles: India* ist beileibe kein Totalausfall, man kann, so man gewillt ist, über die zahlreichen Macken hinwegsehen und durchaus einige Stunden Spaß damit haben. Aber an allen Ecken und Enden fällt auf, dass hier viel mehr drin gewesen wäre, sowohl hinsichtlich des Settings als auch der Handlung und des Gameplays. Mal sehen, ob der dritte Teil, der uns nach Russland entführen wird und im kommenden Monat erscheint, hier qualitativ noch etwas drauflegt. ❑

MEINE MEINUNG

Lukas Schmid

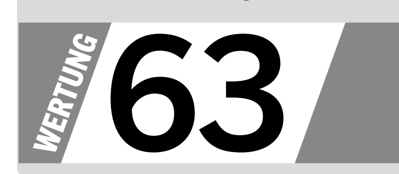


„Bleibt in allen Belangen hinter den Möglichkeiten"

Ich hatte ja fest damit gerechnet, dass *Assassin's Creed Chronicles: India* deutlich besser ausfallen würde als *China*, welches mich damals so gar nicht zu überzeugen wusste. Leider habe ich mich getäuscht – der Nachfolger lernt in den wichtigen Punkten nicht aus den Fehlern des Erstlings und sackt somit ebenso in die Mittelmäßigkeit. Ich erwarte mir keine Bombast-Präsentation von einem Titel dieser Art, aber zumindest, dass er das Beste aus seinen Möglichkeiten macht, und vor allem, dass er eine spannende Handlung erzählt. Noch schlimmer ist aber, dass das Gameplay bis auf Detailverbesserungen genau an denselben Punkten krankt wie *China* und ein angenehmer Spielfluss sich auch nach mehreren Spielstunden nicht einstellen will. Das ist sehr schade, denn die Idee eines 2D-*Assassin's Creed* hat meiner Meinung nach viel Potenzial, wenn man sie kompetent umsetzt, und einige Aspekte wie die Lauf- und Kletterlevels sorgen durchaus für Laune. Trotzdem werde ich wohl weiterhin die 3D-Ableger der Reihe vorziehen. Ich hoffe weiterhin darauf, dass *Assassin's Creed Chronicles: Russia* deutlich besser als die anderen beiden Teile der Trilogie daherkommen wird; wirklich daran glauben tu ich aber nicht mehr.

PRO UND CONTRA

- \+ Spaßige Kletter- und Lauf-Levels
- \+ Nett gemachter Grafikstil
- \+ Indien ist prinzipiell ein spannendes, unverbrauchtes Setting
- \+ Konter-Funktion wurde verbessert
- \+ Recht großer Umfang
- − Unterschiede zwischen Level-Ebenen nicht immer klar erkennbar
- − Undurchdachtes Stealth-Gameplay
- − Zu hektische Kämpfe
- − In sich nicht stimmiges Leveldesign
- − Langweilige Präsentation
- − Uninteressante Handlung

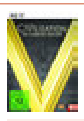


DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Rundenstrategie-Titel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.

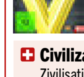


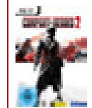
Civilization 5: Complete Edition
Getestet in Ausgabe: 10/10 (Hauptspiel)
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit. Die *Complete Edition* enthält zwei großartige Add-ons, die das Spiel massiv aufwerten.

Untergenre:	Rundenstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	88

+ Civilization: Beyond Earth Getestet in Ausgabe: 11/14
Zivilisationsaufbau auf einem Alien-Planeten. Pflicht: der DLC *Rising Tide*

Publisher:	2K Games
Wertung:	87



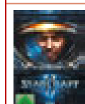


Company of Heroes 2
Getestet in Ausgabe: 07/13
Das Ostfront-Szenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	88

Dota 2
Nicht getestet
Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme überhaupt: *Dota 2* fesselt dank gigantischer Heldenauswahl und hohen taktischen Anspruchs weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

Untergenre:	Moba
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	--



Starcraft 2: Wings of Liberty
Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)

+ Starcraft 2: Heart of the Swarm Getestet in Ausgabe: 04/13
Das erste Add-on spinnt die Story weiter und baut den Online-Modus aus.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88 (Einzelspieler)

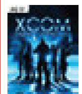
+ Starcraft 2: Legacy of the Void Getestet in Ausgabe: 12/15
Das eigenständig lauffähige Finale bringt die Story zu einem tollen Abschluss.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88



Total War: Attila
Getestet in Ausgabe: 03/15
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen. Damit einher gehen hohe Hardware-Anforderungen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	88



XCOM: Enemy Unknown
Getestet in Ausgabe: 11/12
Das aktuell beste Taktikspiel spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine beängstigende Alien-Übermacht an. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

Untergenre:	Rundentaktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	92

+ XCOM: Enemy Within Getestet in Ausgabe: 12/13
Die brillante Erweiterung ergänzt das Hauptspiel um neue Levels und Gegner.

Publisher:	2K Games
Wertung:	91

SO TESTEN WIR



PC-Games-Award
Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.



Editors'-Choice-Award
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zwölf PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Matti empfiehlt



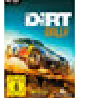
Halfway
Getestet in Ausgabe: 09/2014

Es ist schon ungewöhnlich, dass ein ziemlich simples Sci-Fi-Rundentaktikspiel mit 16-Bit-Grafik meines Erachtens fast schon mehr Atmosphäre versprüht als die aufwendig produzierte und optisch opulente *Dead Space*-Reihe. In *Halfway* versuchen wir in der Rolle von Staff Sergeant Morten Lannis dahinterzukommen, was auf dem Weltraumkreuzer Goliath schiefgelaufen ist. Offensichtlich ist ein Teil der Mannschaft zu zombieähnlichen Kreaturen mutiert, gegen die wir in einfachen, rundenbasierten Tak-tik-Gefechten antreten müssen. Was sonst auf dem Schiff passiert ist, erfahren wir im Laufe der überaus interessanten und charmanten Handlung – die passend sehr viele Anleihen an Stanley Kubricks Meisterwerk *2001: Odyssee im Weltraum* hat. Neben der starken Atmosphäre und Story haben mir die Missionen sehr gut gefallen und ebenso die Möglichkeit, mit einem Level-Editor eigene Geschichten zu kreieren. Zum schmalen Preis von nur zehn Euro (auf Steam) kann ich den Titel nur weiterempfehlen.

Untergenre:	Rundentaktik
USK:	Nicht geprüft
Hersteller:	Robotality
Wertung:	75

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Rennsimulationen.



Dirt Rally
Getestet in Ausgabe: 01/16
Codemasters Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Pro-fi-Raser ins Schwärmen kommen. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der detailliert gestalteten Kurse auswendig lernen.

Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	90



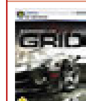
F1 2013
Getestet in Ausgabe: 11/13
Eine Offenbarung für Formel-1-Anhänger, trotz arcadelastiger Fahrphysik: *F1 2013* punktet mit feiner Grafik, starken Motorensounds und realistischem Wetter. Aufgrund der Saisondaten 2013 und des Classic-Modus ein Pflichtkauf für Fans!

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86



Project Cars
Getestet in Ausgabe: 06/15
Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und realistischem Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus deckt viele Rennklassen ab, wirkt aber trocken.

Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89



Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit *Race Driver: Grid* schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karrieremodus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86

Aufbauspiele und Simulationen

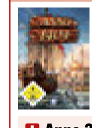
Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.

Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

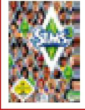
+ Anno 2070 Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89



Cities: Skylines
Getestet in Ausgabe: 04/15
Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden etliche Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich hervorragend steuern und unterstützt massig Mods.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	87

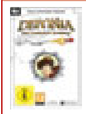


Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik Action!



Deponia: The Complete Journey
Getestet in Ausgabe: 11/13 (Goodbye Deponia)
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit dessen Angebeteter Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' bitterbösen Kommentaren. Die drei Teile bilden eine zusammenhängende Story.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85

Harveys neue Augen
Getestet in Ausgabe: 09/11
Schwarzhumorige Dialoge, groteske Charaktere, herrlich hirnrissige Rätsel: Der Nachfolger des sehr guten *Edna bricht aus* legt in allen Belangen noch eine Schippe drauf. Ein herausragendes Beispiel für kreatives Spieldesign und wunderschöne 2D-Optik.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Rondomedia
Wertung:	85

Life is Strange
Getestet in Ausgabe: 12/15
Eine hochemotionale Reise durch die (Gefühls-)Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die spannende Zeitreise-Story mit ihren herzzerreißenden Entscheidungsmomenten macht die Defizite bei den Gesichtsanimationen vergessen.

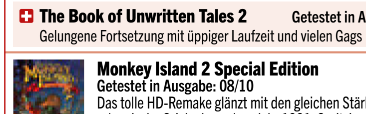
Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Crimson Cow
Wertung:	85

+ The Book of Unwritten Tales 2 — Getestet in Ausgabe: 03/15
Gelungene Fortsetzung mit üppiger Laufzeit und vielen Gags

Publisher:	Nordic Games
Wertung:	85



Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Das tolle HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine abenteuerliche Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86

+ The Secret of Monkey Island SE — Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	83



The Inner World
Getestet in Ausgabe: 08/13
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Headup Games
Wertung:	86



The Walking Dead: Season 1
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Telltale Games
Wertung:	85

+ The Walking Dead: Season 2 — Getestet in Ausgabe: 10/14
Spannende Fortsetzung mit starker Heldin und blassen Nebenfiguren

Publisher:	Telltale Games
Wertung:	79

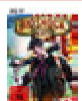
Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.



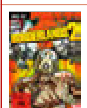
Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93



Bioshock Infinite
Getestet in Ausgabe: 04/13
Die gigantische fliegende Stadt Columbia dient als fantasievolle Kulisse für eine emotionale, verwirrende, spannende und ungeheuer beeindruckende Geschichte. Das grandiose Erlebnis wird nur von biederen Standard-Shooter-Elementen getrübt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	91

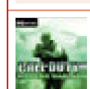


Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86

+ Borderlands: The Pre-Sequel! — Getestet in Ausgabe: 11/14
Noch mehr verrückte Nebenquests, noch mehr Humor, noch mehr Loot

Publisher:	2K Games
Wertung:	85



Call of Duty: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92



Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



Far Cry 3
Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86

+ Far Cry 4 — Getestet in Ausgabe: 01/15
Im Gebirge macht das bekannte Spielprinzip genauso viel Spaß.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	85

Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter und Actionspiele vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.

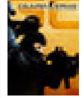


Battlefield 4
Getestet in Ausgabe: 12/13
Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefeiltes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	92

Call of Duty: Black Ops 3
Getestet in Ausgabe: 12/15
Treyarchs jüngster *Call of Duty*-Teil baut auf den Stärken von *Advanced Warfare* auf und sorgt mit einer großen Auswahl an Modi, schnellen Gefechten dank Jetpack und einem umfangreichen Belohnungssystem für wochenlangen Spielspaß.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	88



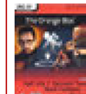
Counter-Strike: Global Offensive
Getestet in Ausgabe: 10/12
Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Vorgehen im Team und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch ein Spielspaßgarant. Vor allem für Wettkampf-Spieler gibt es keine Alternative.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	85



Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellt ihr euch schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder ihr trachtet als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Online-Gefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung, dazu kommen zahllose Mods.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

BATTLEFIELD: HARDLINE – GETAWAY

DLC

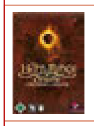
Obwohl man die vollen Mehrspieler-Server von *Battlefield: Hardline* aktuell fast an einer Hand abzählen kann, bringt Visceral Games nun die vierte Multiplayer-Erweiterung für den Polizisten-Shooter heraus. *Getaway* beschert den Hardcore-Fans des Spiels vier frische Karten, einen neuen Modus und vier Fahrzeuge sowie zwölf Waffen – was insgesamt dem Umfang eines Standard-*Battlefield*-DLC entspricht. Auch wenn man zu einem Preis von knapp 15 Euro unserer Meinung nach mehr erwarten könnte, kann sich das Add-on sehen lassen. Vor allem die vier neuen Karten sehen fantastisch aus und bringen durch ihre unterschiedlichen Settings viel Abwechslung in die Partien. So kämpfen wir etwa in „Train Dodge" auf einem herrlich weitläufigen Industriegelände und können vorbeifahrende Züge als Transportmittel benutzen. In „Diversion" sind wir dagegen in der Kanalisation unterwegs und müssen in den engen Gängen ganz ohne serientypische Fahrzeuge auskommen. Auf „Pacific Highway" kommen hingegen Auto-Enthusiasten auf ihre Kosten und „Double Cross" stellt eine schöne Mischung aus engen Tunneln und einem weitläufigen Areal dar. Ein wenig schade ist jedoch, dass der neue Modus namens Capture the Bag nicht so recht begeistern kann. Schuld daran ist, dass es sich dabei um eine leichte Abwandlung von Capture the Flag handelt und dies auf den riesigen Karten von *Hardline* eher schlecht als recht funktioniert. Wer damit kein Problem hat und sich mit eventuell langen Wartezeiten auf Mitspieler abfinden kann, der sollte sich den *Getaway*-DLC näher anschauen.



Die vier frischen Karten können sich sehen lassen, der neue Modus namens Capture the Bag funktioniert auf den weitläufigen Arealen jedoch eher schlecht als recht.

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Welt in seiner schönsten Form erleben und das sogar umsonst! Das Free2Play-Spiel glänzt durch riesigen Spielumfang, nicht zuletzt durch tolle Erweiterungen wie *Die Minen von Moria* und *Reiter von Rohan*. Mehr Mittelerde geht nicht!

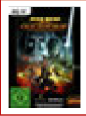
Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88

Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Kampf- und Quest-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88

World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor dem Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94

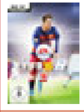


Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

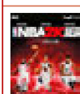
Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sportfreak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



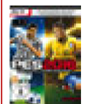
FIFA 16
Getestet in Ausgabe: 11/15
Zahlreiche kleine Verbesserungen am Gameplay lassen *FIFA 16* noch einmal seinen Vorgänger überflügeln. Das Spieltempo ist realistischer und die Defensive agiert nun weitaus cleverer. Zudem sind Stadionatmosphäre und Lizenzpaket überragend.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	86



NBA 2K16
Getestet in Ausgabe: 11/15
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der Partien so, als wärt ihr selbst in der Halle. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder hängt beim Sammelkartenspiel „Mein Team" an der Nadel.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	85



PES 2016: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/15
Eine grandiose, ungemein realistische Simulation. Das Spielgefühl ist dank neuer Kollisionen und fantastischer Zweikämpfe unvergleichlich. Das beste *PES* seit Jahren, auch wenn die PC-Version optisch den Konsolenfassungen hinterherhinkt.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	87



Rocket League
Getestet in Ausgabe: 09/15
Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mittels Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an kurzweiligen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und motivierender Lernkurve nie langweilig werden.

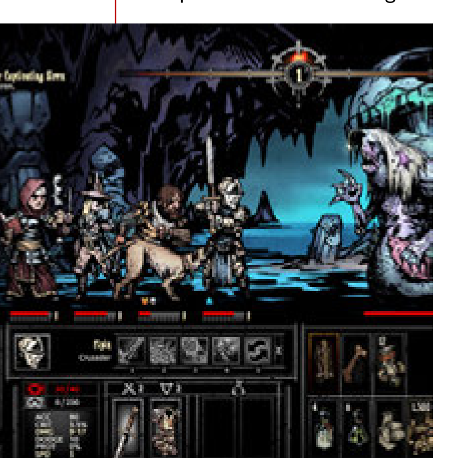
Untergenre:	Sportspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Psyonix
Wertung:	90

ABGELEHNT

DARKEST DUNGEON

Gehört das ungewöhnliche Taktik-Rollenspiel in den Einkaufsführer? Wir diskutieren.

Die Pro-Argumente
Die herrlich düstere Lovecraft-Atmosphäre von *Darkest Dungeon* und seine simple, aber wunderbar stimmige 2D-Optik begeistern. Dank Klassenzusammenstellung, Fähigkeitsauswahl und Formationen bieten die Kämpfe viel taktischen Tiefgang. Zudem ist der Wiederspielwert wegen zufallsgenerierter Dungeons hoch.



Die Contra-Argumente
Darkest Dungeon hat auch einige Schwächen. Vor allem stört es, dass die Quests sich fast identisch spielen, auch der Zufallsfaktor nervt oft. Außerdem geht im mühseligen Charakter-Management leicht die Übersicht verloren und manche Boss-Kämpfe können in Trial & Error ausarten.

Das Ergebnis
Nach einer heißen Diskussion stimmt die Mehrheit der Redakteure gegen einen Einzug in den Einkaufsführer.

DLC

BATMAN: ARKHAM KNIGHT – SEASON OF INFAMY: MOST WANTED

Nach etlichen unterdurchschnittlichen Spiel-Erweiterungen zum letzten Spiel des Dunklen Ritters servieren uns Warner und Rocksteady zum Abschluss des Season Passes endlich mal einen DLC, der tatsächlich Spaß macht. Allerdings ist auch die *Season of Infamy* ein wenig kurz und dadurch eben auch etwas zu teuer. Gerade mal eineinhalb bis zwei Stunden braucht ihr, um alle vier Mini-Stories aufzuklären und das für den Preis von 9,99 Euro. Dafür konzentriert sich der DLC aber auch klar auf die Stärken von Gothams Fledermaus: charismatische Bösewichte, Detektivarbeit und tolles Gameplay, welches nicht von viel zu lang gezogenen und unpassenden Panzerschlachten verwässert wird. Warum denn nicht gleich so?

Ein Wiedersehen mit Feinden
Im Gegensatz zu den bisherigen vom Hauptspiel abgekoppelten DLC-Häppchen ist die *Season of Infamy* in die Geschichte eingegliedert. Allerdings solltet ihr einen halbwegs fortgeschrittenen Spielstand besitzen, damit die vier Missionen auf eurer Fahndungsliste auftauchen. Einfach im Hauptmenü auswählen könnt ihr die Storys um die verschiedenen Fieslinge nicht.

In den vier kleinen Geschichten bekommt ihr es mit altbekannten Feinden Batmans zu tun, die bereits in vergangenen *Arkham*-Spielen ihr Unwesen trieben. So versucht ihr, ein perfides Spielchen des verrückten Mad Hatter zu überstehen, rettet zusammen mit Nightwing Unschuldige vor dem blutrünstigen Killer Croc, verfolgt eine Spur zur Liga der Assassinen und helft dem verzweifelten Mister Freeze, seine geliebte Nora zu finden. Das hört sich alles so weit bekannt und dadurch relativ unspektakulär an, macht jedoch jede Menge Spaß, da die Missionen sämtliche Talente von Batman fordern, welche im Hauptspiel wegen des Fokus auf das Batmobil manchmal zu kurz kamen. Batmans schwarzer Panzer spielt folglich im DLC auch nur eine untergeordnete Rolle. Zudem bekommen einige Charaktere, deren Geschichte nie ganz aufgelöst wurde, nun einen Abschluss spendiert. Besonders die Storys zu der al-Ghul-Familie und Victor Fries sind trotz jeweils gerade mal einer halben Stunde Spielzeit toll erzählt. Die Mission um die Liga der Assassinen stellt euch sogar vor eine gravierende Entscheidung, bei der Batman mit seinen Prinzipien brechen kann. Unser Highlight war aber klar die Geschichte zum frostigen Fiesling, da dort der tragische Hintergrund der Figur hervorragend eingefangen wird. Wir empfehlen, diese Story zum Schluss zu spielen, da sie ein sehr schönes und emotionales Ende bietet. Die Abschnitte vom Mad Hatter und Killer Croc hingegen sind zwar schön inszeniert und äußerst atmosphärisch, die Geschichten sind aber relativ unspektakulär und spielerisch etwas simpler. Dennoch sind auch diese Episoden klar besser als die langweiligen Kurz-Erweiterungen mit Nightwing, Catwoman, Robin, Red Hood und Harley Quinn.

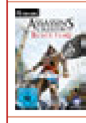
Der Preis für den DLC mag zwar recht hoch sein, doch trotz der vielleicht gerade mal zwei Stunden Spielzeit kommen echte Fans vor allem wegen des schönen Mister-Freeze-Abschnitts und der Assassinen-Episode kaum an der *Season of Infamy* vorbei.



Die *Season of Infamy* lässt euch in vier Episoden auf ebenso viele bekannte Feinde von Batman treffen. Vor allem der Abschnitt mit Victor Fries alias Mister Freeze hat uns richtig gut gefallen.

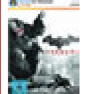
Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



Assassin's Creed 4: Black Flag
Getestet in Ausgabe: 12/13
In der Rolle eines Piratenkapitäns entert ihr Handelsschiffe, sucht nach Schätzen in der verlockend großen, frei begehbaren Karibik-Spielwelt und erfreut euch an der wunderschönen Kulisse. Kleiner Minuspunkt: Die Aufträge an Land sind eher fade.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

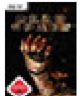


Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichabschnitten und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92

+ Batman: Arkham Asylum — Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90



Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

+ Dead Space 2 — Getestet in Ausgabe: 03/11
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

+ Dead Space 3 — Getestet in Ausgabe: 03/13
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

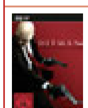
Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

Untergenre:	First-Person-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	91



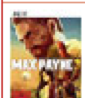
Grand Theft Auto 5
Getestet in Ausgabe: 05/15
Besser geht es kaum: Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	95



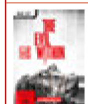
Hitman: Absolution
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Dank Spitzenatmosphäre und innovativem Contracts-Modus der beste Teil der Reihe!

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	88



Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	89



The Evil Within
Getestet in Ausgabe: 11/14
Nichts für Menschen mit schwachem Magen: Im Stil der *Resident Evil*-Serie watet ihr durch Seen aus Blut, kämpft gegen Albtraumkreaturen und entkommt fiesen Fallen. Dabei ist zu jedem Zeitpunkt Hochspannung garantiert.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	90

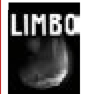
Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – ein wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88



Limbo
Getestet in Ausgabe: 09/11
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Limbo* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Playdead
Wertung:	90



Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Mojang
Wertung:	--



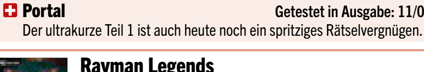
Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem ihr mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhaltet, durch euren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90



Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt" euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95

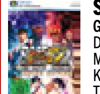


+ Portal — Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

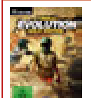
Rayman Legends
Getestet in Ausgabe: 10/13
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91



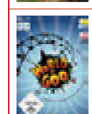
Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die *Arcade Edition* erweitert das Ursprungsspiel um Mehrspielermodi und 14 neue Kämpfer. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92



Trials Evolution: Gold Edition
Getestet in Ausgabe: 05/13
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

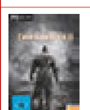


World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

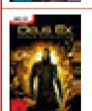
Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



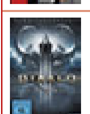
Dark Souls 2
Getestet in Ausgabe: 05/14
Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohem Wiederspielwert und innovativer Mehrspieler-Features eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspiel-Fans. Ein Gamepad ist aber Pflicht!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	92



Deus Ex: Human Revolution
Getestet in Ausgabe: 09/11
Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet *Deus Ex* mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



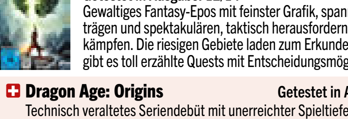
Diablo 3: Reaper of Souls
Getestet in Ausgabe: 05/14
Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz auf Dauer frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für langfristige Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber weiterhin.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	86



Dragon Age: Inquisition
Getestet in Ausgabe: 12/14
Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Zu finden gibt es toll erzählte Quests mit Entscheidungsmöglichkeiten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



+ Dragon Age: Origins — Getestet in Ausgabe: 12/09
Technisch veraltetes Seriendebüt mit unerreichter Spieltiefe

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91

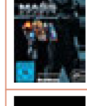
Drakensang: Am Fluss der Zeit
Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erlebt ihr gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Dtp Entertainment
Wertung:	87



Fallout 4
Getestet in Ausgabe: 12/15
Eine grandios designte Endzeit-Welt, in der ihr völlig frei agiert und überall auf interessante Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern aber mit starkem Action-Anteil, der zulasten der Rollenspiel-Elemente geht. Magere Story, tolle (Crafting-)Sandbox.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	88

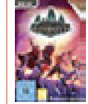


Mass Effect Trilogy
Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet massig Action, brillante Charaktere sowie eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der *Trilogy*-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

Path of Exile
Getestet in Ausgabe: 12/13
Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere völlige ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, sämtliche Spielinhalte sind zu 100% Free2Play.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Grinding Gear Games
Wertung:	85



Pillars of Eternity
Getestet in Ausgabe: 05/15
Isometrische Taktikkämpfe, toll geschriebene Dialoge und vielschichtige Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses tiefgehende Revival der *Baldur's Gate*-Spielmechanik aus. Obacht: Hier gibt es viel zu lesen, Sprachausgabe ist selten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	91

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Helden-Epos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig; nur die Steuerung hat kleine Macken. Eine Flut an kostenlosen Fan-Mods schafft Abhilfe.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91



The Witcher 3: Wild Hunt
Getestet in Ausgabe: 06/12
Das Finale der Hexer-Saga um Monsterjäger Geralt führt euch in eine riesige, frei begehbare Welt. Mehr als 100 Stunden feinste Rollenspiel-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, knallharten Entscheidungen und brillanter Grafik garantiert!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	92

Von: Benedikt Plass-Fleßenkämper/Sönke Siemens

Egal ob *Tomb Raider* oder *Resident Evil*, *Flashback* oder *Homeworld* – die Liste prominenter Computer- und Videospielneuauflagen ist lang. Und sie wächst beständig. Grund genug, hinter die Kulissen eines Trends zu blicken, den wir wohl so schnell nicht mehr loswerden.

Gefangen in der Remake-Spirale?

Das boomende Geschäft mit den Spiele-Hits von gestern

Als das skurrile Totenwelt-Adventure *Grim Fandango* rund um den sympathischen Jenseits-Reiseberater Manny Calavera im Oktober 1998 erscheint, überschütten es Fans und Fachpresse mit Lobeshymnen. Dennoch ist Entwickler LucasArts von den mageren Verkaufszahlen enttäuscht; kommerziell gilt *Grim Fandango* gemeinhin als Flop.

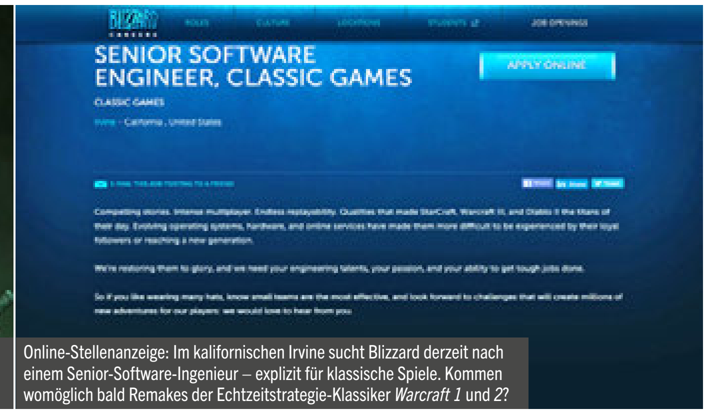
Im Januar 2015, also knapp 17 Jahre später, wird der Klassiker von Branchen-Urgestein Tim Schafer und dessen Studio Double Fine Productions trotzdem neu aufgelegt – in einer sogenannten Remastered-Version. Das Erstaunliche daran: Diesmal geht die Rechnung auf. Dank einer wirksamen Kombination aus Community-Hype, Medienrummel, liebevoller Restauration seitens Double Fine und einem fairen Preis von gerade mal 15 Euro wird aus dem gefloppten Ladenhüter von damals ein begehrtes Download-Kleinod. Allein auf Steam soll sich der Titel laut der Tracking-Website steamspy.com letztlich über 400.000 Mal verkauft haben. Ergänzt man noch die Verkäufe der DRM-freien Version auf GOG.com sowie der Playstation-4-Fassung, dürften die Macher des Spiels durchaus zufrieden sein. Hinzu kommt: Im Januar 2016 durften Konsolenbesitzer mit kostenpflichtigem Playstation-Plus-Abo den Titel ohne weitere Zusatzkosten für Playstation 4 und Playstation Vita herunterladen – was die Verkaufs- bzw. Umsatzzahlen des Adventures noch einmal gehörig nach oben schnellen lassen dürfte.

Neue Umsätze mit alten Inhalten

Dass HD-Remakes wirtschaftlich ein lukratives Geschäftsfeld sind, steht jedoch nicht erst seit *Grim Fandango Remastered* fest. Schon in der zweiten Hälfte der Xbox-360- und Playstation-3-Ära ist ein regelrechter Boom an HD-Neuauflagen zu verzeichnen. Sony etwa bringt mit der *Ico & Shadow of the Colossus Collection*, der *Jak & Daxter Collection*, der *Sly Collection* sowie zwei *God of War Collections* gleich fünf namhafte Spielesammlungen auf den Markt, die alten



Fast schon vergöttert: Mit dem Remake von *Final Fantasy VII* für die PS4 trifft Publisher Square Enix einen echten Fan-Nerv. Kaum eine Neuauflage wird aktuell sehnlicher erwartet.



Online-Stellenanzeige: Im kalifornischen Irvine sucht Blizzard derzeit nach einem Senior-Software-Ingenieur – explizit für klassische Spiele. Kommen womöglich bald Remakes der Echtzeitstrategie-Klassiker *Warcraft 1* und *2*?


Nostalgie pur: Wer noch einmal in der guten alten Adventure-Zeit schwelgen will, greift zur *20th Anniversary Edition* von *Gabriel Knight*. Eine Demoversion steht auf Steam bereit.

PS2-und PSP-Hits mit knackiger HD-Optik, Trophäen-Einbindung sowie streckenweise sogar 3D-TV-Unterstützung und Bewegungssteuerungsspielereien auf der Playstation 3 neues Leben einhauchen.

Nachahmer lassen nicht lange auf sich warten: Ubisoft, Capcom, Konami, Square Enix, Activision, Bandai Namco und andere große Publisher springen schnell auf den Zug auf, um ihrerseits ein Stück vom Remake-Kuchen abzubekommen und bekannte Namen wie *Prince of Persia*, *Splinter Cell*, *Rayman*, *Silent Hill*, *Tony Hawk's Pro Skater* oder *Hitman* dauerhaft im kollektiven Bewusstsein der ständig wachsenden Gaming-Bevölkerung zu halten.

Netter Nebeneffekt des Ganzen: Vor allem dort, wo sich die Fan-Community laut genug äußert, schaffen es auch immer wieder Nischentitel in die Händlerregale, die bei ihrer Erstveröffentlichung wenig erfolgreich waren. Das Pinselstrich-Kunstwerk *Okami HD* zum Beispiel. Oder auch das Action-Adventure *Beyond Good & Evil HD*, das die Abenteuer einer mutigen Fotografin namens Jade in den Mittelpunkt rückt.

Selbst Nintendo – enttäuscht vom eher mäßigen Verkaufsstart seiner Wii-U-Konsole – erkennt die Gunst der Stunde und hofft durch Neuauflagen alter Disk- und Modulspiele auf zusätzliche Einnahmequellen. Mit Erfolg: Das 2013 veröffentlichte *The Legend of Zelda: The Wind Waker HD* bringt es laut vgchartz.com auf beachtliche 1,58 Millionen verkaufte Exemplare. Fast ein Drittel von dem, was man 2002 vom Gamecube-Original absetzen konnte. Das 3DS-Remake des bereits zum Millenniumswechsel erschienenen Nintendo-64-Krachers *The Legend of Zelda: Majora's Mask* läuft sogar noch besser. Obwohl zum Release bereits 15 Jahre alt, wandern knapp 2,16 Millionen Kopien über den Tresen. Hauptgründe für den Erfolg? Nicht nur der übliche Optikfeinschliff und praktische Touchscreen-Features, sondern viele clevere Detailanpassungen am ohnehin schon brillanten Gameplay-Grundgerüst des Originals. Darunter etwa neu austarierte Bosskämpfe und zusätzliche Hilfefunktionen für Einsteiger.

So könnte es aussehen: *Full Throttle Remastered* für PC und PS4 soll Fans 2017 mit neuen Artworks, hochauflösenden Hintergründen, neu abgemischten Musik- und Audiospuren, Entwicklerkommentaren und vielem mehr begeistern.

Eine Schatzkiste historischer Marken

Aber auch auf PC, Mac und Linux nimmt die Remake-Invasion ihren Lauf. Angespornt von überschaubaren Kosten, absehbaren Entwicklungszeiten (meist sechs bis zwölf Monate) sowie dem anhaltenden Siegeszug kostengünstiger Online-Vertriebswege wie Steam und Co., versuchen immer mehr renommierte Entwickler, alte Retro-Schätze ein zweites Mal in klingende Münze zu verwandeln. Was



Tolles Bonus-Feature: In vielen Szenen von *Grim Fandango Remastered* geben Tim Schafer und seine Kollegen von Double Fine Productions auf Knopfdruck Entwicklereindrücke in Text- und Audioform zum Besten.


GTA 5 für PS4 und Xbox ergänzte unter anderem einen aufwendig umgesetzten First-Person-Modus. Auf einen Zungenbrecher-Namenszusatz verzichtete Rockstar für die New-Gen-Fassungen aber erfreulicherweise.

FAN-REMAKES: WAS PASSIERT, WENN ENTHUSIASTEN NOCH MEHR WOLLEN

Wenn die Spieleindustrie nicht angemessen handelt, dann nehmen beinharte Fans die Dinge bekanntlich selbst in die Hand.

Genau das passiert derzeit im Hinblick auf *Resident Evil 4* für den PC. Unzufrieden mit den schärferen – aber leider kaum besseren – Texturen der *Resident Evil 4 Ultimate HD Edition* von 2014, riefen zwei talentierte Modder namens Cris und Albert das sogenannte *Resident Evil 4 HD Project* ins Leben und begannen, Textur für Textur des Horrorspiels in Handarbeit zu optimieren. Wie der hier abgebildete Vergleichsscreenshot zeigt, ist das Ergebnis in der Tat mehr als beeindruckend. Neugierig geworden? Dann am besten einfach mal auf www.re4hd.com surfen. Dort kann man sich über den aktuellen Stand der Entwicklung auf dem Laufenden halten und sogar ein erstes HD-Texturen-Paket für den Dorf-Level herunterladen.

Noch mehr Medienrummel erzeugt derzeit allerdings die Mod Toddyhancer. Diese soll den Mehrspieler-Shooter *Star Wars: Battlefront* mit nahezu fotorealistischen Texturen ausstatten. Schade nur, dass Entwickler Martin Bergmann den fantastischen Bildschirmfotos bisher noch keine herunterladbare Mod folgen ließ.



Vielversprechend: Das *Resident Evil 4 HD Project* glänzt mit knackscharfen Texturen.

Die Toddyhancer-Mod soll *Star Wars: Battlefront* nahezu fotorealistische Grafik bescheren.

folgt, ist eine wahre Schwemme an aufgepeppten Klassikern. *Age of Empires 2: HD Edition*, *Baldur's Gate 2: Enhanced Edition*, *Pac-Man Championship Edition DX+*, *Leisure Suit Larry: Reloaded*, *Ducktales: Remastered*, *Another World: 20th Anniversary Edition*, *Castle of Illusion Starring Mickey Mouse*, *Superfrog HD* – spätestens im Jahr 2013 ist der Neuauflagen-Trend nicht mehr zu übersehen und ein gutes und zunehmend konstantes Zusatzgeschäft für die Branche.

2014 und 2015 zeichnet sich ein ganz ähnliches Bild ab. Mit schöner Regelmäßigkeit, verteilt über alle vier Jahreszeiten und präsent in vielen wichtigen Genres, geht die Wiederbelebungswelle auf PC munter weiter. Strategen etwa liebäugeln plötzlich mit den Extended-Editionen von *Age of Mythology* und *Rise of Nations* oder der fabelhaft von Gearbox umgesetzten *Homeworld Remastered Collection*. Action-Liebhaber hingegen freuen sich über das mit viel Herzblut aufgehübschte *Metro Redux* sowie die Wiederauferstehung der Untoten in *Resident Evil HD Remaster*. Nicht zu vergessen Adventure-Perlen wie die *realMyst: Masterpiece Edition* und *Gabriel Knight: Sins of the the Fathers 20th Anniversary Edition*.

Noch bunter treibt es die Industrie in Sachen Remake-Wahnsinn im Zeitraum 2014/2015 allerdings auf den Konsolen. Denn Playstation 4 und Xbox One haben gerade erst an Fahrt aufgenommen und Software-Nachschub jeder Art wird von der hungrigen Kundschaft mit Kusshand genommen. Resultat: PS3- und Xbox-360-Remakes mit immer verrückteren Namensanhängen sprießen wie Pilze aus dem Boden – oft mit einem zeitlichen Abstand zum Original, bei dem sich passionierte Retro-Spieler nur die Haare raufen.

From Software etwa schickt die *Scholar of the First Sin*-Edition seines knüppelharten Action-Rollenspiel-Epos *Dark Souls 2* mit gerade mal einem Jahr Zeitunterschied ins Rennen. Naughty Dog liefert die PS4-Remastered-Fassung seines PS3-Apokalypse-Thrillers *The Last of Us* nach etwa elf Monaten. Und Crystal Dynamics ist sogar noch schneller: Die sogenannte *Definitive Edition* des Reboots von *Tomb Raider* vom März 2013 erblickt nach zehn Monaten Entwicklungszeit das Licht der Spielewelt. Die Krux mit diesen kurzen Zeitintervallen: Während Serien-Neueinsteiger die Full-HD-Fassungen goutieren und bereitwillig die geforderten 45 bis 50 Euro zahlen, sind Käufer der noch nicht allzu alten Vorgängerversion mitunter stinksauer und fühlen sich hintergangen. Vor allem dann, wenn ein Hersteller ihnen – wie so oft im Remake-Geschäft – weder vergünstigte Upgrade-Möglichkeiten auf die Next-Gen-Fassung noch die Option für einen Spielstand-Transfer anbietet.

Faszination Vergangenheit

Doch was macht die Faszination von Remakes denn nun wirklich aus? Warum sind so viele Spieler – mal abseits von Sammelleidenschaft und dem Verlangen, eine möglichst vollständige Fassung zu besitzen – bereit, Geld für etwas auszugeben, das sie schon hoch und runter gespielt haben? Beziehungsweise sich auf etwas einzulassen, das womöglich komplett von ihren aktuellen Gaming-Gewohnheiten abweicht?

Ein Grund ist sicherlich die Tatsache, dass sich so mancher Oldie-Neustart im Vergleich zu lärmenden Routinefortsetzungen oder an den Haaren herbeigezogenen Prequels richtig frisch und spritzig anfühlt. *Oddworld: Abe's Oddysee – New 'n' Tasty* ist so ein Kandidat: Ein buckliges Wesen mit zugenähtem Mund als verwegene Heldenfigur, eine Fleischfabrik als makaberes Setting, pfiffiges 2,5D-Leveldesign – wer schon immer mal einen schwarzhumorigen Puzzle-Plattformer mit unterschwellig durchsickerndem Realwelt-Bezug spielen wollte, kommt hier voll auf seine Kosten.



Viergeteilt: Die 4-Spieler-Splitscreen-Funktion der *Borderlands Handsome Edition* sorgt für einen echten Geselligkeitsbonus. Leider zickt die Bildrate zuweilen.



Cleverer Schachzug: Der Kauf der Marke *Homeworld* hat sich für Gearbox mittlerweile ausgezahlt. Die *Remastered Collection* verzeichnet über 450.000 Verkäufe.



Nur noch für Solisten: *Uncharted: The Nathan Drake Collection* vereint die ersten drei Teile von Sonys Blockbuster-Serie auf einer PS4-Disc, verzichtet aber auf den Mehrspieler-Part. Dafür gibt's erstmals einen Foto-Modus.

Cross-Marketing: Fast zeitgleich zum PS4-Reboot der Playstation-Hüpforgie *Ratchet & Clank* startet ein Animationsfilm mit dem schrägen Heldenduo in der Hauptrolle.

Die Macht der Nostalgie

Oder nehmen wir das Abenteuerspiel *Shadowgate*. 1987 als Koproduktion von Dave Marsh und Karl Roelofs für den Schwarz-Weiß-Macintosh von Apple auf den Weg gebracht, folgten Umsetzungen für Amiga, Game Boy und sogar Exoten wie Palm OS und Pocket PC. Knapp 27 Jahre später, genauer gesagt im Spätsommer 2014, feiert der Titel schließlich sein strahlendes, Kickstarter-finanziertes Steam-Comeback. Dabei wird das beliebte Gameplay des Originals geschickt mit frischen Räumen und Puzzles variiert. Wohl wissend, dass Fans von allzu einschneidenden Änderungen abgeschreckt werden könnten, bleiben die Macher letztendlich aber immer einer Design-Faustregel treu. Zitat Roelofs: „Im Zweifelsfall am Original orientieren."

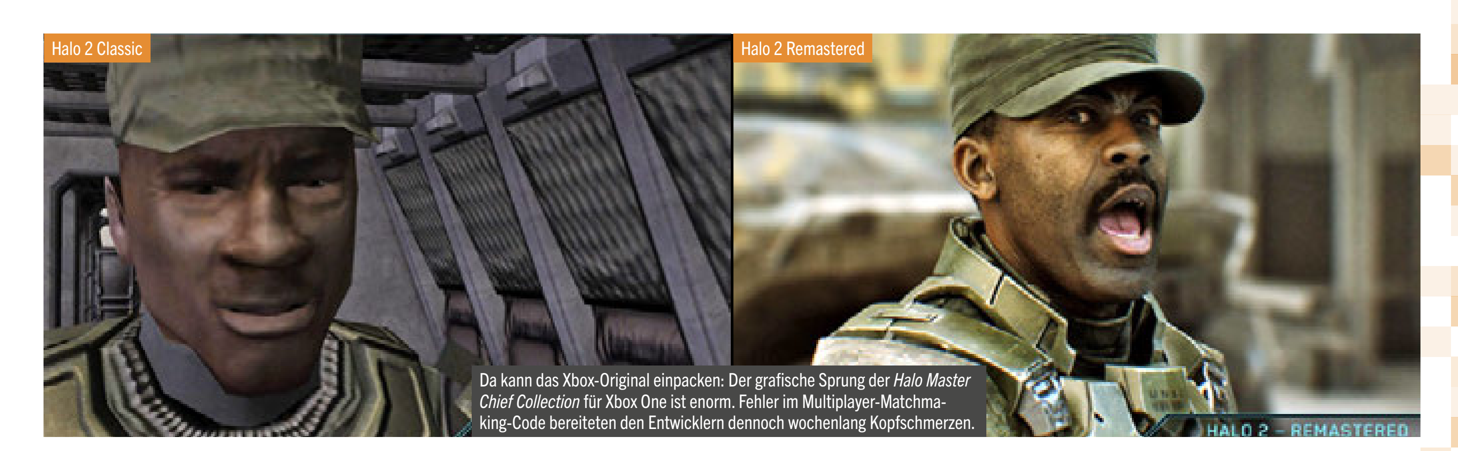
Die altbackene Klick-Bedienung, bei der neun Handlungswörter mit Gegenständen kombiniert werden, gibt's also immer noch. Gleiches gilt für den gnadenlosen Schwierigkeitsgrad. Auf die Frage, wie denn Roelofs den Charme von Remakes begründen würde, hat der Amerikaner eine knappe, aber prägnante Antwort: „Die Macht der Nostalgie ist unbestreitbar." Will sagen: Wenn sich eine Möglichkeit auftut, die Jugend wieder neu aufleben zu lassen durch Spiele, mit denen man Erinnerungen verbindet, dann ist das eine Gelegenheit, die viele Menschen gern ergreifen.

Ganz ähnlich sehen das auch Tim Schafer und seine Mitstreiter bei Double Fine. Sie setzen ebenfalls auf die Magie des eigentlich längst Vergangenen. Gleichzeitig hat der Charme des Originals stets Vorrang. Entsprechend wundert es kaum, dass ihr Remaster-Prozedere fast schon an die behutsame Restauration eines Kunstwerks erinnert. Ausgangsbasis sind, wenn irgend möglich, die Rohdateien des Originals – bei *Grim Fandango* immerhin 130 randvolle CD-Roms. Diese werden anschließend analysiert und gesichtet, immer mit der Hoffnung, möglichst viele unkomprimierte Originaldaten aufzutreiben. Liegt die Datenbasis endlich vor, folgt die liebevolle Anpassung an die neue Wunschauflösung. Andere Teammitglieder kümmern sich derweil um Optimierungen der Rendering-Engine, eine bessere Kollisionsabfrage und so weiter. Eine ziemliche Sisyphusarbeit, keine Frage. Doch Schafer scheint sie zu lieben. Für ihn sind Remakes eine einmalige Gelegenheit, Titel endlich in der Form zu präsentieren, „die wir uns ursprünglich vorgestellt hatten".

Nicht jeder Klassiker altert in Würde

Aber nicht immer setzen Neuauflagen vergangener Kassenschlager automatisch zu neuen Höhenflügen an – geschweige denn haben sie umgehend einen Stein im Brett der Fangemeinde. Traurige Beispiele hierfür gibt es leider zur Genüge. Allen voran die bisher nur auf Konsole erhältliche *Silent Hill HD Collection* aus dem Hause Konami. Erster großer Fauxpas der Japaner: Obwohl als Sammlung angepriesen, fehlt der wegweisende erste Teil der Horrorspiel-Serie komplett, lediglich *Silent Hill 2* und *Silent Hill 3* sind an Bord. Schlimmer noch: Weil der legendäre Nebeleffekt entfernt wurde, geht die einst so klaustrophobische Atmosphäre komplett den Bach runter. Dazu gesellt sich – verursacht durch Rechteprobleme – eine leider wenig harmonische Neuvertonung. Ergebnis: Die Fangemeinde schimpft und kann, zumindest auf Playstation 3, erst durch einen Software-Flicken wieder einigermaßen besänftigt werden. Xbox-360-Nutzer hingegen lässt man eiskalt im Regen stehen, hier wird der Patch erst gar nicht angeboten.

Als weiterer prominenter Griff ins Klo gilt das ebenfalls für PC erhältliche *Tony Hawk's Pro Skater HD*. Zu Playstation-One-Zeiten noch eines der meistverkauften Funsport-Spie-



Da kann das Xbox-Original einpacken: Der grafische Sprung der *Halo Master Chief Collection* für Xbox One ist enorm. Fehler im Multiplayer-Matchmaking-Code bereiteten den Entwicklern dennoch wochenlang Kopfschmerzen.



Oddworld: Abe's Oddysee – New 'n' Tasty glänzt auf dem PC mit zeitgemäßer Grafik, hat aber nichts vom Charme des 1997 erschienenen Playstation-Klassikers eingebüßt.

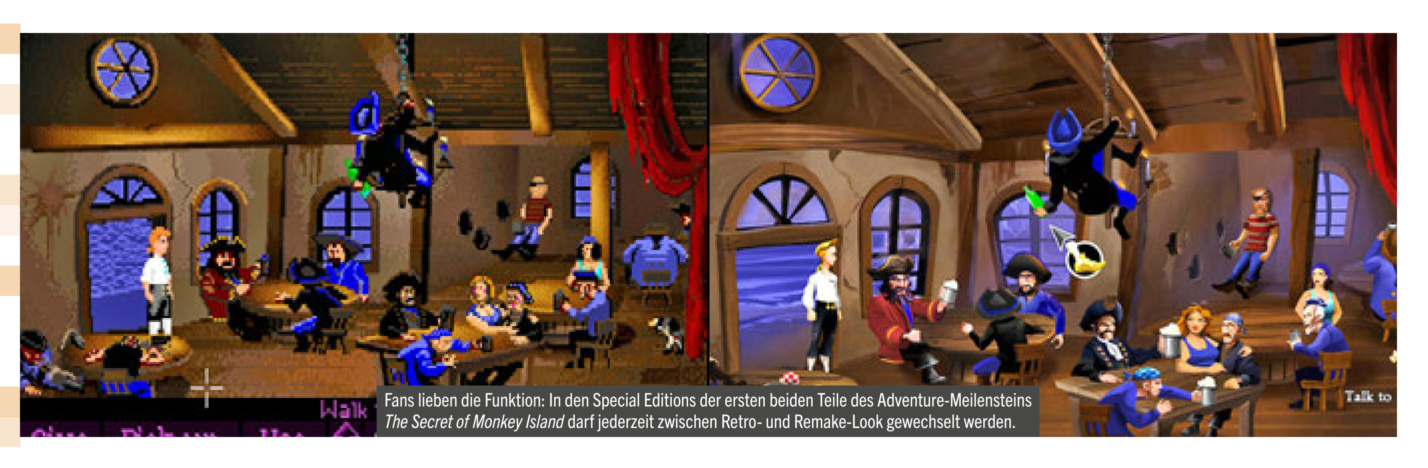
le und auch technisch eine ziemlich runde Sache, stößt Entwickler Robomodo Fans 2012 mit einer völlig verkorksten Spielphysik, altbackenen Animationen und unnötigen Framerate-Einbrüchen gehörig vor den Kopf.

Dass eine zeitgemäße Neuauflage ihren Zweck nur dann erfüllt, wenn wirklich alle Zahnräder sauber ineinandergreifen, zeigt nicht zuletzt die seit Ende November 2014 erhältliche *Halo Master Chief Collection* für Xbox One. Obwohl im Kern ein wirklich berauschendes Ensemble aus den ersten vier *Halo*-Spielen mit prächtig auf 1080p-Auflösung getrimmter Grafik, spannenden Komfortfunktionen wie einer Levelanwahl und streckenweise sogar komplett neuen Zwischensequenzen aus der Feder einer renommierten Visual-Effects-Schmiede, hatte das Gesamtpaket dennoch einen massiven Haken: Der Matchmaking-Code glich in der Ursprungsfassung einem Desaster; an vernünftiges Online-Spielen war selbst mit viel Geduld und hoher Frustresistenz nicht zu denken. Entwickler 343 Industries gelobte zwar umgehend Besserung, brauchte dann allerdings viel zu lange, um die Macken endgültig aus der Welt zu schaffen. Ein herber Imageverlust – trotz des eigentlich famosen Remakes. Immerhin: Wer die *Halo Master Chief Collection* in den ersten fünf Wochen nach Veröffentlichung gespielt hatte, erhielt als Wiedergutmachungsgeschenk den Spin-off-Teil *Halo 3: ODST* nachträglich als Download.

Erst mal den Fachmann fragen

Die gute Nachricht: Negativbeispiele wie die eben genannten kommen zwar immer wieder vor, halten sich rückwirkend betrachtet jedoch in einem überschaubaren Rahmen. Denn mittlerweile haben selbst viele große Hersteller ein sehr gutes Gespür dafür entwickelt, wie eine kompetente Neuauflage auszusehen hat. Möglich machen es eigene Fachleute, die sich vorrangig ebendieser Thematik annehmen. Bob Loya, Senior Director bei Activision Blizzard, ist einer von ihnen. Er steht in regem Kontakt mit externen Studios und begrüßt Remake-Vorschläge aller Art. Mit ihm kann man sowohl über ein potenzielles neues Infocom-Textadventure als auch über ein *Pitfall*-Remake auf Basis der Unreal Engine 4 plaudern. „Wir wollen mit talentierten Entwicklern an Spielen arbeiten, die ausgefallen sind und etwas wirklich Innovatives zu bieten haben", sagt Loya. „Am wichtigsten ist aber, dass diese Leute mit Leidenschaft dabei sind." Dass viele seinem Brötchengeber die Gier nach schnellen Umsätzen ankreiden, ist ihm sehr wohl bewusst. Nimmt man das kürzlich veröffentlichte *Geometry Wars 3: Dimensions Evolved* oder die erste Episode von *King's Quest* unter die Lupe, scheint zumindest im Hinblick auf Titel vom reanimierten Label Sierra Optimismus angebracht. In beiden Fällen stimmt das Endergebnis – technisch und inhaltlich.

Wie ernst es Activision Blizzard mit der Erhaltung alter Spielemarken meint, wird außerdem deutlich, wenn man einen Blick auf eine aktuelle Online-Stellenanzeige des Blizzard-Hauptquartiers im kalifornischen Irvine wirft. Gesucht wird – Stand 13. Januar 2015 – ein Senior-Software-Ingenieur mit mindestens fünf Jahren Branchenerfahrung für die neu gegründete Classic-Games-Abteilung. Die Aufgabe laut Stellenausschreibung: „Das Vermächtnis erhalten." Oder anders formuliert: Zusammen mit einem kleinen Team soll der Verantwortliche sicherstellen, dass

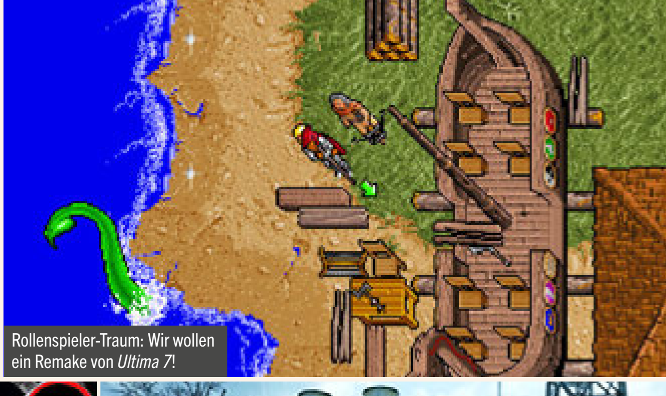


Fans lieben die Funktion: In den Special Editions der ersten beiden Teile des Adventure-Meilensteins *The Secret of Monkey Island* darf jederzeit zwischen Retro- und Remake-Look gewechselt werden.

WUNSCHKANDIDATEN: DIESE KLASSIKER VERDIENEN EIN REMAKE

Obwohl vielen Spielmarken bereits eine zeitgemäße Frischzellenkur verordnet wurde, so existieren doch immer noch zahlreiche Namen, die Spielerherzen weltweit im Sturm erobern würden.

Wie wäre es beispielsweise mit dem Rollenspiel-Koloss *Ultima 7* von 1992? Den gibt es zwar schon für 5,49 Euro in einer DRM-freien Complete Edition auf GOG.com, allerdings nur im charmanten Pixel-Original. Ein echtes Remake ist die Branche uns aber noch schuldig. Ebenfalls wenig greifbar scheinen derzeit zeitgemäße Neuauflagen von *X-Wing vs. Tie Fighter*, *The Elder Scrolls 3: Morrowind* sowie vom ersten *Deus Ex*. Auch hier müssen Interessierte vorerst auf GOG.com oder Steam ausweichen, wo die Klassiker in ihrer Ursprungsform für Beträge zwischen 10 und 20 Euro über den virtuellen Ladentisch wandern.
Geht's nach der Online-Umfrage-Plattform change.org, besteht zudem eine besonders hohe Nachfrage nach einem Remake von Infinity Wards *Call of Duty: Modern Warfare 2*. Respektable 219.400 Nutzer (Stand Mitte Januar 2016) haben bereits ihre „Will ich haben"-Stimme abgegeben. Ob das reicht, um Publisher Activision umzustimmen? Immerhin werkeln derzeit drei Studios an komplett neuen *Call of Duty*-Titeln. Doch wer weiß, vielleicht kommt doch noch Bewegung in die Sache, wenn man ein weiteres Entwicklerteam hinzuzieht.


Rollenspieler-Traum: Wir wollen ein Remake von *Ultima 7*!

▼ Ein Remake von *X-Wing vs. Tie Fighter* würde viele *Star Wars*-Liebhaber glücklich machen.




Immer noch beliebt: *Call of Duty: Modern Warfare 2* ist zwar gerade mal etwas mehr als sechs Jahre alt, doch Fans fordern bereits ein Remake für Next-Gen-Konsolen.

auch zukünftige Gamer-Generationen in der Lage sein werden, *Starcraft*, *Diablo 2* und *Warcraft 3* in ihrer vollen Pracht zu genießen. Ob man das gleich als Hinweis auf eine klassische Remaster-Version einer der genannten Titel deuten darf? Abwarten. Fest steht aber, dass die Kalifornier die einstigen Grundbausteine ihres heutigen Erfolgs nicht kampflos dem stetig nagenden Zahn der Zeit überlassen werden.

Rosige Zukunftsaussichten

Und wie geht's weiter im Remake-Universum? Zumindest für 2016 scheint ein Abebben der Neuauflagen-Flut noch lange nicht in Sicht. Im Gegenteil: Mit *Resident Evil Zero HD Remaster* serviert Capcom bereits in der zweiten Januarhälfte einen potenziellen Retro-Hochkaräter samt neuartigem Modus, bei dem ihr in die zwielichtige Haut von Bösewicht Albert Wesker schlüpft und gemeinsam mit Hauptfigur Rebecca Chambers ein Gruselanwesen erkundet – den Test findet ihr bereits in dieser Ausgabe, einfach wieder etwas nach vorne auf Seite 62 blättern.

Ebenfalls für 2016 bestätigt sind die *Day of the Tentacle Special Edition* von Double Fine Productions, ein Remake von *Das Schwarze Auge: Sternenschweif* sowie eine aufwendig produzierte Neuauflage zum einstigen Playstation-One-Dauerbrenner *Final Fantasy VII* – Letzteres vorerst zwar nur für PS4, eine PC-Fassung ist dadurch aber natürlich nicht ausgeschlossen.

Gespannt sein darf man ferner auf das für den 4. März geplante *The Legend of Zelda: Twilight Princess* für Wii U sowie das für den 20. April anvisierte *Ratchet & Clank* – ein knuffiger 3D-Hüpfspaß mit einem Mechaniker namens Ratchet und dessen Robo-Sidekick Clank in den Hauptrollen. Pfiffiger Marketingtrick: Um der Re-Interpretation des ersten *Ratchet & Clank*-Abenteuers von 2002 kommerziell auf die Sprünge zu helfen, stürmt nahezu zeitgleich ein Animationsfilm mit ebendiesen Protagonisten die US-Kinos.

Ach ja, und dann wären da noch das exklusiv für PS4 runderneuerte Musikspiel *Rez Infinite*. Der Clou hier: Ihr erlebt das knallbunte Spektakel aus Polygonkörpern und passend zum Spielgeschehen abgemischten Technobeats nicht mehr am TV, sondern dank Playstation VR direkt in der virtuellen Realität. Ein Neuauflagen-Trend, der Schule machen könnte? Bei Spielen mit Ego- und Third-Person-Perspektive durchaus denkbar – und in den VR-Unterforen der beliebten Websites Reddit und Neogaf bereits jetzt ein viel diskutiertes Thema. Ganz oben auf den Wunschlisten der Virtual-Reality-Jünger: Bullfrogs Fliegen-


Alles für die Fangemeinde: Die Night Dive Studios arbeiten derzeit an einem HD-Neustart der Cyberpunk-Rollenspiel-Legende *System Shock*. Hier ein erstes Artwork.


Beständig: Die auf der Unity-Engine basierende *realMyst: Masterpiece Edition* hievt den Adventure-Klassiker in die Moderne und beschert Entwickler Cyan Worlds, Inc. kontinuierlich Geldeinnahmen, die das neue Spiel *Obduction* mitfinanzieren.


Altes Spiel, neue Zusatzfunktion: Im Wesker-Modus für *Resident Evil Zero HD* hat Sidekick Billy Coen Pause. Stattdessen kämpft nun Serienbösewicht Albert Wesker an Rebecca Chambers Seite.


Mit 4K-Unterstützung und ohne Bildratenbegrenzung: Laut Phil Spencer von Microsoft soll die *Gears of War: Ultimate Edition* noch 2016 für PC erscheinen.

der-Teppich-Sause *Magic Carpet*, die Göttersimulation *Black & White*, die Science-Fiction-Materialschlacht *Mechwarrior*, *The Elder Scrolls 5: Skyrim VR*, *Mirror's Edge VR* und *Shadow of the Colossus*.

Schenkt man der brodelnden Online-Gerüchteküche Glauben, dürfen wir uns 2016 zudem auf zahlreiche weitere, noch nicht offiziell angekündigte Remake-Überraschungen freuen. Derzeit besonders heiß gehandelt: *The Bioshock Collection*, eine *The Witcher 3: Enhanced Edition* sowie *Star Wars: Knights of the Old Republic*. Einziges Problem in letztgenanntem Fall: Rechteinhaber Electronic Arts hält laut COO Peter Moore nicht allzu viel von Remaster-Versionen. Moores Hauptargument: „Es fühlt sich so an, als ob man diese Sachen veröffentlicht, weil einem die Ideen ausgegangen sind. Wenn man Remakes und unser gesamtes Markenportfolio betrachtet und das alles zusammenzählt, wüsste ich nicht, woher wir die Zeit für Remakes nehmen sollten. Wir sind ein Unternehmen, das einfach gerne nach vorne blickt."

Fettnäpfchen und Chancen

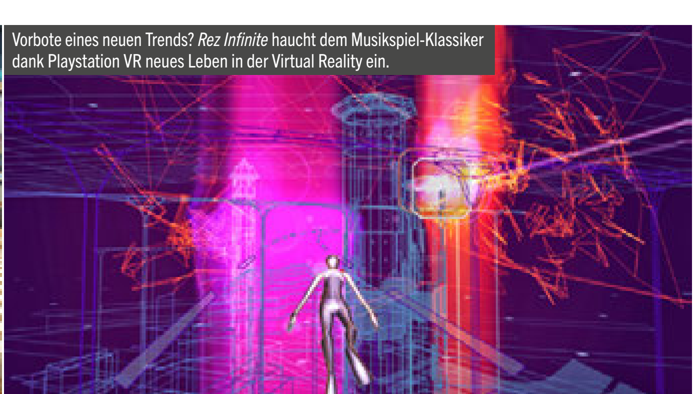
Die vielfach geäußerte Befürchtung, die Branche würde auf lange Sicht an HD-Remakes zugrunde gehen und jegliche Innovation im Keim ersticken, teilen wir übrigens nicht. Sicherlich, die Menge an Remakes alter Inhalte hat in letzter Zeit massiv zugenommen. Von einem Kreativitätsstillstand in der Spieleindustrie kann dennoch keine Rede sein – nicht zuletzt weil viele Top-Entwickler Remakes in der Regel in enger Zusammenarbeit mit externen Dienstleistern vorantreiben, um selbst ausreichend Kapazität für neue Projekte zu haben.

Vielmehr sollte man Remakes also als Chance begreifen – speziell für kleinere und mittelgroße Studios, die mit den Einnahmen nicht nur dauerhaft Arbeitsplätze sichern können, sondern obendrein oft neue Projekte mitfinanzieren. Ein schönes Beispiel hierfür ist US-Entwickler Cyan Worlds, Inc. Sie realisieren derzeit *Obduction*, den spirituellen Nachfolger zu ihren Grafik-Adventure-Hits *Myst* und *Riven* – teils mit Crowdfunding-Geldern und teils durch stetige Einnahmen aus dem Verkauf der *realMyst: Masterpiece Edition*.

Dennoch, damit die Spielerschaft Remakes auch in Zukunft wertschätzt, sollte die Industrie zukünftig noch sorgfältiger und kundenorientierter vorgehen. Sony zum Beispiel musste kürzlich herbe Kritik von der PS4-Community einstecken, weil man für emulierte PS2-Perlen wie *Grand Theft Auto: Vice City* oder *Dark Cloud* Download-(Wucher-)Preise von bis zu 15 Euro verlangt. Rivale Microsoft hingegen böte, so das Argument vieler Fans, die Xbox-360-Emulation für über 100 ausgewählte Titel auf Xbox One bereits komplett ohne Aufpreis an. Die Gegenargumente von Sony: Zusatzfeatures wie Trophäen, Live-Streaming oder Remote-Play kosten nun mal Geld. Außerdem müsse man Kosten für die Erneuerung von Lizenzen und die Qualitätssicherung einrechnen. Fazit der Diskussion: Derzeit bleibt alles beim Alten, für die Zukunft könne sich Sony-Chef Shūhei Yoshida Preissenkungen jedoch durchaus vorstellen.

Womit wir letztlich auch bei einem wichtigen Punkt der im letzten Jahr durchgeführten PC-Games-Umfrage zum Thema Remastered-Versionen wären. Demzufolge spielt vor allem die Preisgestaltung für mehr als die Hälfte der über 1.000 Befragten eine entscheidende Rolle. Dicht gefolgt vom Stichwort Mehrwert – solange der stimmt, wollen immerhin knapp 35 Prozent der Teilnehmer in Zukunft zuschlagen. Für alle anderen gilt das treffende Zitat eines engagierten Lesers: „Wer will, soll's doch haben. Wer es für Abzocke hält, braucht es nicht zu kaufen." Eine Aussage, die wir hiermit unterschreiben. ❑


Typischer Remake-Stolperstein: Wer *Payday 2* schon von PC, PS3 oder Xbox 360 kennt und nun auf PS4 oder Xbox One mit der *Crimewave Edition* weiterspielen möchte, muss komplett von vorne beginnen. Spielstände können nicht transferiert werden.


Vorbote eines neuen Trends? *Rez Infinite* haucht dem Musikspiel-Klassiker dank Playstation VR neues Leben in der Virtual Reality ein.

Bist du bereit für
die Wahrheit?

AKTE X

DIE NEUEN FOLGEN • MO **AB 8. FEB** • 21:15

WE LOVE TO ENTERTAIN YOU

Vor 10 Jahren

Februar 2006

Von: Matti Sandqvist

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Ausgaben



▶ Die Vorschau zu *Spellforce 2: Shadow Wars* war die Coverstory unserer Februar-Ausgabe. Außerdem kürten wir die besten Spiele des Jahres 2005 und führten ein neues Wertungssystem ein.

Ein hervorragendes Spielejahr!

Unsere Leser kürten die besten Spiele von 2005

Ein Blick in den Spiel-des-Jahres-Artikel unserer Februar-Ausgabe 2006 verrät es sogleich: Über zu wenige Hits konnte man sich im Jahr 2005 beileibe nicht beklagen. Unsere Leser kürten damals mit *Grand Theft Auto: San Andreas*, *World of Warcraft* und *Need for Speed: Most Wanted* drei echte Meilensteine der Videospielgeschichte zu den besten Titeln des Jahres. Dazu belegte der wegweisende Online-Shooter *Battlefield 2* den zweiten Platz in der Multiplayer-Kategorie – und das nur, weil *WoW* bereits den ersten Platz für sich in Anspruch nahm. Für Spiele aus Deutschland war 2005 ebenfalls ein hervorragendes Jahr: Neben der Adventure-Überraschung *Ankh* von Deck13 waren viele Spieler von *X3: Reunion* begeistert. Mit 35 Prozent der Stimmen belegte Egosofts Weltraumsimulation den ersten Platz in dieser Kategorie und wurde zudem Zweiter in der Kategorie „Beste Grafik des Jahres“. Wie die Aachener Software-Schmiede den Nachfolger *X: Rebirth* dann so in den Sand setzen konnte, können wir immer noch nicht so recht begreifen.

Nostradamus wäre stolz auf uns!

Die wichtigsten Spiele für 2006

Star Wars: Empire at War belegte den zweiten Platz der Hit-Vorschau für 2006.

Den Blick in die magische Glaskugel wagten wir auch vor zehn Jahren und beleuchteten 50 kommende Spiele-Hits für 2006 in unserer Februar-Ausgabe. Dass wir uns bei einigen der vielversprechenden Titel am Ende ein wenig getäuscht haben, dafür reicht alleine die Nennung von *Gothic 3*. Der dritte Teil von Piranha Bytes Rollenspiel-Epos zeigte sich bei den Vorschau-Events nur von seiner besten Seite und so ahnten wir noch nichts von den Hunderten Bugs, mit denen die Käufer wenige Monate später zu kämpfen haben würden. Doch mit anderen Titeln lagen wir dagegen goldrichtig, etwa mit Bethesdas RPG-Meisterwerk *The Elder Scrolls 4: Oblivion*, der es in der Hit-Liste auf den ersten Platz schaffte. Ähnlich hoch platziert war auch *Star Wars: Empire at War*, das dank der schönen Mischung aus Weltraum- und Landschlachten in der nächsten Ausgabe ganze 91 Spielspaßpunkte abräumte.

Die Mot-Kurve

Neues Bewertungssystem eingeführt

Um unsere zukünftigen Spieletests möglichst transparent machen zu können, führten wir in der Februar-Ausgabe die Motivationskurve ein. In einer Excel-Tabelle gaben die Redakteure für jede gespielte Stunde (oder je nach Titel auch für jede 10, 20 oder 30 Minuten) Wertungen zwischen einem und zehn Punkten, woraus ein Durchschnittswert für die Spielspaßwertung errechnet wurde. Übrigens: Das vor zehn Jahren eingeführte System dient noch immer vielen Redakteuren als Grundlage für ihre Tests.



Unser Stefan im Gespräch mit *Spellforce 2*-Projektmanager Martin Löhlein.

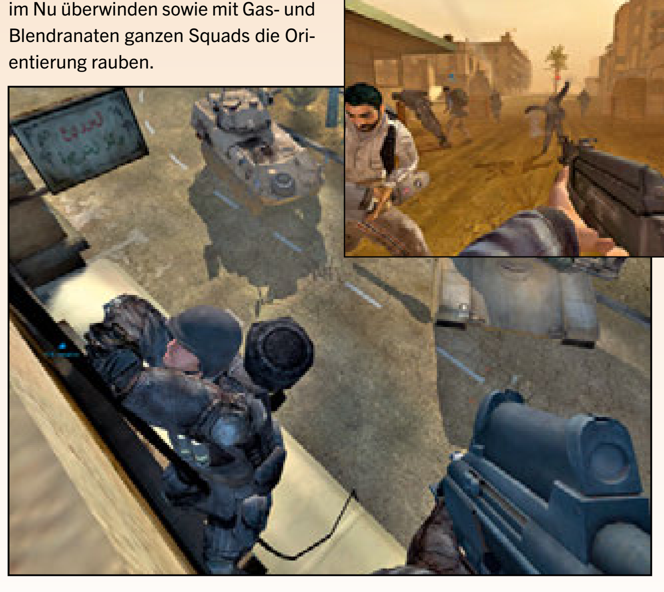
Die Leser sorgen für den Feinschliff von *Spellforce 2*

Wenige Monate bevor das Ingelsheimer Entwicklerstudio Phenomic Game Development die Spielerschaft mit der gelungen Mixtur aus Rollen- und Echtzeitstrategiespiel begeisterte, durften wir mit einer fast fertigen Version von *Spellforce 2: Shadow Wars* das umfangreiche Fantasy-Reich Eo erkunden. Sowohl grafisch als auch spielerisch waren wir durchaus von der Fassung angetan und gingen davon aus, dass sich hier ein „absoluter Spielekracher" ankündigt. Beim Studiobesuch hatten Stefan Weiß und zwei weitere PC-Games-Redakteure zudem die Möglichkeit, sich mit dem zuständigen Projektmanager zu unterhalten. Der langhaarige Spieleguru Martin Löhlein unterbreitete bei der Gelegenheit den Redakteuren ein wirklich ungewöhnliches Angebot: Unsere Leser durften sich am Feinschliff des Spiels beteiligen! Dafür sollte man sich den Artikel und die vielen Videos auf der Heft-DVD zu Gemüte führen und anschließend auf unserer Webseite die eigenen Verbesserungswünsche unterbreiten. Die Maßnahme hat wohl eine gewisse Wirkung auf das Projekt gehabt, denn bis auf die Tatsache, dass sich die drei Fraktionen von *Spellforce 2* in der Anfangsphase fast identisch spielten und einige Missionen lediglich die Spielzeit künstlich streckten, hatten wir beim Test im April 2006 wenig zu meckern und vergaben eine satte Wertung von 85 und obendrein den begehrten Silber-Award.

Eine ganz spezielle Erweiterung

Battlefield 2: Special Forces im Test

Bereits vier Monate nach dem Erscheinen des Hauptspiels lieferte Dice mit der *Special Forces*-Erweiterung viel Spielspaß-Futter für die virtuellen Schlachtfelder von *Battlefield 2*. Dabei war der eigentliche Umfang des Add-ons jedoch nicht das, was für viele neue Spielstunden sorgte, sondern die frischen Gadgets. Dank der Ausrüstung der dazugekommenen Elitesoldaten-Klassen konnte man zum Beispiel mit einem Kletterhaken Wände oder gar Berge im Nu überwinden sowie mit Gas- und Blendranaten ganzen Squads die Orientierung rauben. Dagegen war der andere Inhalt von *Special Forces* eher mager. So konnten die neuen Nachtkarten der Erweiterung nicht so recht überzeugen und auch die Auswahl an frischen Waffen und Fahrzeugen war am Ende ziemlich dürftig. Trotzdem bekam das Add-on in der Februar-Ausgabe eine sehr gute Wertung von 86 Spielspaßpunkten – vor allem deshalb, weil uns dank *Special Forces* „das Battlefield-Fieber wieder voll erwischt" hatte.



Der dunkle Prinz

Das Finale der *Prince of Persia*-Trilogie im Test

Bevor Ubisoft uns Jahr für Jahr mit der *Assassin's Creed*-Serie in den Kampf gegen die verruchten Templer schickte, entführte der französische Publisher die Spieler in die märchenhafte Welt von *Prince of Persia*. In der Februar-Ausgabe stand der dritte Teil der Reihe auf dem Prüfstand und ähnlich wie aktuell bei der Meuchelmörderserie konnten wir im Test nicht bestreiten, dass die Ur-Spielmechanik ein wenig abgenutzt wirkte. Doch glücklicherweise hatten die Entwickler genügend motivierende Neuerungen in den dritten Teil mit dem Untertitel *The Two Thrones* eingebaut. Vor allem das dunkle Alter-Ego des Helden war ein Garant für fantastische Spielmomente, und ebenso begeisterten Passagen, in denen wir etwa auf dem Rücken eines Bossgegners durch prächtige Gartenanlagen ritten. Doch die detailarmen Charaktere und der manches Mal viel zu hohe Schwierigkeitsgrad verwehrten *Prince of Persia: The Two Thrones* am Ende den Gold-Award – immerhin reichte es aber für eine satte Spielspaßwertung von ganzen 85 Punkten.



Saure-Gurken-Zeit

Zum Jahresbeginn viel Mist

Nachdem die großen Publisher traditionell ihre Hits bereits im Weihnachtsgeschäft herausbringen, ist in den ersten Monaten des Jahres zumeist eher wenig los. So auch 2006, wobei wir damals kaum mit einem so riesigen Ansturm an regelrechten Gurken kalkuliert hätten. Dabei waren Spiele wie *Verliebt in Berlin*, *18 Wheels of Steel* oder *Biathlon 2006*, die anhand ihrer Titel schon relativ wenig versprachen, noch eher harmlos im Vergleich zu *Matrix: Path of Neo*. Bei der Filmumsetzung hätten wir damit gerechnet, dass Shiny Entertainment (*Messiah*) aus den Fehlern von Totalausfall *Enter the Matrix* gelernt hätten. Doch Pustekuchen: Bis auf das relativ gelungene Kampfsystem bot das Spiel ein fades Leveldesign, grafische Tristesse und eine Story, die man kaum verstehen konnte. Am Ende waren wir noch ziemlich gnädig und gaben Neos neuem Abenteuer eine Spielspaßwertung von 60.


Matrix: Path of Neo

18 Wheels of Steel

Biathlon 2006

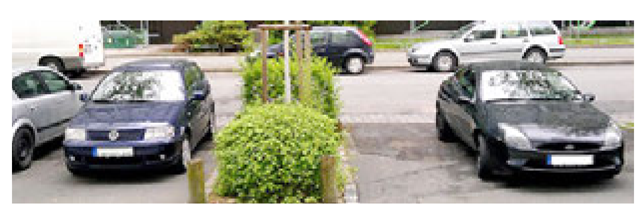
ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT

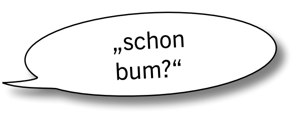


„Heute will ich wieder einmal über mein liebstes Thema reden – das Auto. Wenn wir an das Auto denken, denken wir zwangsläufig an den ungeheuren Fortschritt, den diese Erfindung seit der Zeit des Reitwagens eines Herrn Daimler erfahren hat.“

Früher bestanden Autos noch aus richtigem Blech, hatten eine angemessene Leistung und konnten an ihrem Aussehen voneinander unterschieden werden. Früher war das Auto nach seiner Verfallszeit ganz klar ein Fall für den Schrottplatz. Das geliebte Vehikel alsbald als Reinkarnation einer Konservendose wiederzufinden, war etwas sehr Befriedigendes. Heute zerbrechen sich Horden von Chemikern den Kopf, wie diverse Plastiksorten voneinander getrennt werden können. Nehmen wir jedoch den schlimmsten Fall an, und gehen davon aus, dass das Gefährt auch wirklich bewegt wird, was bei der Qualität der heute verwendeten Materialien und eingebauten Sollbruchstellen ja durchaus nicht mehr selbstverständlich ist, erschließt sich uns ein völlig neuer Problemkreis. Außer uns selber ist noch die halbe Welt gleichzeitig unterwegs, was das Abstellen des PKWs, im Volksmund auch „Parken“ genannt, zu einer Übung für Fortgeschrittene macht. Methodische Beobachtungen meinerseits ergaben eine Unterscheidung der Parkwilligen in vier Hauptgruppen.
Da wären zum einen die einfachen Parker. Um die wollen wir uns hier nicht weiter kümmern. Wesentlich interessanter ist da schon die Gattung der Kunstparker. Fürwahr eine Bereicherung der Großstädte. Sie machen sich immer wieder um die Auflockerung fader, geometrischer Ordnung verdient, indem sie zwei Parkplätze belegen und tristen Linenformen einen Hauch von Abwechslung geben. Sehr schön zu beobachten ist auch der Schauparker. Er fährt am liebsten bis zu seinem Schreibtisch oder parkt den Wagen so, dass notgedrungen alle fünf Minuten jemand fragen muss, wem denn dieser Bolide gehört, der da so beknackt in der Einfahrt steht.
Quasi die Spitze der Nahrungskette ist jedoch der Kampfparker. Er spielt in allem den Vorreiter und das Vorbild. Er nutzt Freiräume mit dem Selbstverständnis des Gewinners. Als Vorbild ist er unersetzlich, wenn er sich mit seinem SUV ins Unterholz oder auf Grünanlagen schlägt, die bisher parkmäßig noch nicht erschlossen waren. Selbst die hartgesottensten Abschleppwägen, die natürlichen Feinde des Kampfparkers, können ihn meist nicht in freier Wildbahn stellen.
Bemerkenswert ist hingegen, dass der durchschnittliche Kunstparker meist keine großen Autos bevorzugt, was ihm sein Tun erleichtern würde, sondern eher die Herausforderung sucht, indem er mit einem Kleinwagen zwei Parkplätze besetzt, wie mein Bild, aufgenommen direkt vor dem Redaktionsgebäude, anschaulich verdeutlicht.



Spamedy



Hallo

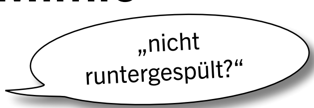
Ich sehr mude heute und Ich wollte 2 some1 zu rollen das Heu mit. Ich bin a spicy girl , das will 2 Nachricht U einige hot von mich. Gerade txt dies NMBR oder txt me a Nachricht und Ich werde show Sie alles. Do U wollen 2 C meinem gigantischen Bruste & schon bum? Ich habe eine Sammlung von Fotos meines nackt & I wirklich wollen Sie 2 C 1.. Nicht zogern warten 2 lang;)

xoxo

Vor Lachen hätte ich fast meinen Kaffee verschüttet. Vielen Dank an Kevin Kautzsch, dem dieses wunderbare Exemplar von Spam zugelaufen ist.

Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy“, welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Mimic



*Ihr *******!*

*Was soll denn der Sch*** in der besch***enen Ausgabe 01? Habt ihr die Artikel alle auf dem Klo geschrieben und nicht runtergespült? Der bek****** chefredaktör sollte*

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?

Vormonat: Unsere Susanne haben sehr viele richtig erkannt und per Los geht der Preis an Kerstin Krüger.



Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

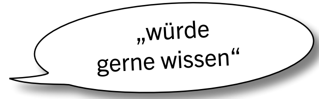
*sich schämen so eine Sch**** zuzulassen. Ihr Wi**er könnt wirklich nur noch sch*** labern. Einzige Ausnahme ist dabei dieser Rossi. Der laber nähmlich ganz großen Sch**! Ich muss echt kotzen, wenn ich so eine Sch*** lesen muss! Warum verp**t ihr euch nicht einfach vom Markt?*

Holger ohne Nachname

Wollte man, warum auch immer, das Niveau dieser Kritik unterbieten, müsste man dafür ein Loch graben. Zuerst war ich ja ob des fäkalen Gestammels halbwegs amüsiert, aber dann traf mich die Erkenntnis wie ein Blitz und es wurde unheimlich. Sehr, sehr unheimlich! Wer kommuniziert denn auf derartige Art und Weise? Richtig. Nur Kakerlaken! Sie hinterlassen Ihre Mitteilungen in Form von Geruchsmarkern in Fäkalien. Dass sie inzwischen sogar mailen können, ist mir allerdings neu und ich erinnerte mich an den Film „Mimic“, wo Schaben menschliche Gestalt annahmen und Menschen imitierten. Zum Glück hat einer meiner Leser, offenbar mit einer prophetischen Gabe gesegnet, im Internet ein passendes Spray für diese Art Plage gefunden.



Karte



Sehr geehrte Damen und Herren,

ich habe mir die PC Games 12 geholt wo ein code drin war aber als ich auf die internet seite gehen will pcgames.de/codes. zeigt es mir an das dies nicht ginge würde gerne wissen woran das liegt.

Mfg Daniel Off

Hallo Herr Off,
da sind wir schon zwei, die gern wissen würden, woran das liegt. Da es nicht an der Seite selbst liegt, die funktioniert wunderbar, kann ich nur vermuten, dass das Problem, wie so oft, zwischen Stuhl und Tastatur zu suchen ist. Sollten Sie die URL genauso eingegeben haben, wie Sie hier getippt haben, kann es gar nicht funktionieren, da Adressen in Webseiten nicht mit einem Punkt zu enden pflegen. Leider ist so viel „Insiderwissen“ bezüglich „Computerkram“ nicht mehr selbstverständlich. Sollte ich falsch geraten haben, bitte ich um Verzeihung. Hier hätte eine genaue Fehlermeldung, statt einer freien Interpretation Ihrerseits viel zur Aufklärung beitragen können.

Ziege?



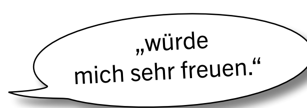
Hallo ich wollte fragen ob es die Mikrowelle Ziege und fallschirm auch.

To Ber

Ich habe ehrlich gesagt nicht die geringste Ahnung, was du von mir wissen willst. Aber für genau solche Situationen wurde ja Google erfunden. Ich kopierte also deine Frage in das Suchfeld. Ich nahm zumindest an, dass es sich um eine Frage handelt, obwohl ein Fragezeichen, in solchen Fällen das Ende der Frage zu verzieren pflegt. Aber offenbar kennst du nur Punkte. Doch zurück zum Thema, wie schmerzhaft das auch sein mag. Die ersten drei Treffer bei Google konnten leider auch nichts zur Aufklärung beitragen. 1) „Metzgerei Böbel - Online-Beratung durch Metzgermeister“. 2) „Stammt die Bockwurst aus dem Fleisch von Böcken?“. 3) „Ein paar alte Witze“. Die anderen Treffer habe ich nur überflogen und dann aufgegeben.

Aber warum sollte ich mir mit meiner Antwort mehr Mühe geben, als du mit deiner Frage? Daher lautet meine Antwort: „Ja, aber nur Mittwochs bis 16 Uhr. Danach wird nur noch im Gastraum bedient“. Diese Antwort habe ich nicht bei Google gefunden, sondern auf der Speisekarte meines Stammlokals. Die haben dort eine Mikrowelle!

Sponsor



Hallo Ich bins Lukas und wollte mal fragen ob ich von ihnen die elgato game capture card hd60 gesponsert bekomme da ich sie für mein youtube Knal brauche würde mich sehr freuen ich würde im gegenzug ihre webseit in meine Kanalbeschreibung machen und sie ihn meinem videos erwähnen.

grüße Lukas Back

Es ist ja nicht so, dass bei uns täglich die Lastwagen der Hersteller vorfahren und unsere Gänge mit Mustern von Hardware zustellen. In solch einem Fall müssten wir die Elgato selbst käuflich erwerben. Selbstverständlich geben wir sie dann gerne weiter, wenn wir wissen, dass irgendwer mit irgendeinem Youtube-Kanal, der irgendeine Anzahl von Abonnenten hat, irgendwie irgendwelche Werbung für uns macht. Dazu müsste ich nur irgendwelche Zahlen in irgendeinen Investitionsantrag tippen, der dann von irgendwem (nicht von mir!) irgendwann der Geschäftsleitung vorgelegt wird, die dann vermutlich irgendwie in Schnappatmung verfällt, in irgendeine Tüte atmet und den Investitionsantrag irgendwo entsorgt. Filmen Sie eigentlich so, wie Sie schreiben? Da sind wir aber froh, dass Sie einen Youtube-Kanal unterhalten und keine Internetseite mit Text. Ich würde Sie ganz freundlich darum bitten, künftig keine Sponsorenanfragen bezüglich Hardware zu stellen, sondern alles etwas langsamer angehen zu lassen. Ein Duden wäre hier ein guter Anfang!

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Notfall Hirn

Wissenschaftler an der Universität Nottingham kamen zu einem eindeutigen Ergebnis: Die Hirndurchblutung wird nach dem Genuss von Schokolade deutlich gesteigert. Das könnte dabei helfen, „bestimmte Aufgaben besser zu lösen und über eine kurze Zeit die Wachsamkeit zu erhöhen“. Bei Monsterzeug gibt es passend dazu ein „Notfallhirn“. Es besteht aus feinster, belgischer Schokolade und wiegt ca. 30 Gramm. Zusammen mit der stilvollen Schachtel ist dies ein ideales Geschenk für alle „Geistesarbeiter“. Wünschenswert wäre, dass jeder solch ein Notfallhirn mit sich führt und es auch benutzt, ehe er sich öffentlich in schriftlicher, oder mündlicher Form äußert.

http://www.monsterzeug.de



Bildquelle: www.monsterzeug.de

Schriftwechsel



Hallo

Ich wollte mir an diesen Wochenende Rise of Venice installieren und bei der Seriennummer anforderung ist mir aufgefallen das ich leider schon die DVD Verpackung versehntlich weggeworfen hatte. Jetzt meine Frage gibt es eine Möglichkeit eine Seriennummer auch ohne den Code zubekommen (kein Neukauf des Heftes 10/15 Extended) . Hab das heft und BEIDE DVD noch nur die Verpackung mit dem Codes nicht mehr.

Mit freundlichen Grüssen:
Dominik Kreyling

Eigentlich wollte ich dem Schreiber dieser E-Mail antworten, dass er mir einen frankierten und adressierten Freiumschlag senden soll, damit ich ihm die Verpackung der DVD zusenden kann. Immerhin ist deren Verlust ja nicht unsere Schuld! Dann wäre ihm vielleicht so nach und nach aufgefallen, dass unsere Codes nicht auf den DVD Covern stehen. Ja, das wäre gemein von mir gewesen, aber man wird mir doch wohl auch noch etwas Spaß gönnen, oder?

Stattdessen bin ich sachlich geblieben und habe ihm geraten, er möge doch bitteschön die Anleitung auf Seite 04 beachten, was sein Problem höchstwahrscheinlich lösen könne. Tags darauf erhielt ich eine Rückmail. Aus seinem Heft wurde bedauerlicherweise von fremder Hand die Seite 04 gewaltsam entfernt! Kein Problem – mei-

ne Antwort enthielt im Anhang ein PDF der Seite 04. Ich habe seither nichts mehr vom Dominik vernommen. An manchen Tagen liebe ich meinen Beruf!

Birnen

„das ist mir neu."

Hallo Rossi.

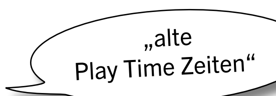
„Pear to Pear" Wat is dat denn? Ich versuche mich ja ständig durch das Studium der PC Games und PC Games Hardware fortzubilden, aber das ist mir neu. Kann mir der Lukas das vielleicht näher erklären? Zumindest berichtet er im Rainbow Six Beitrag darüber (letzter Satz). Aber vermutlich hat das schon jemand angefragt, der das auch noch nicht wusste.

Gruß ans Team: A. Mertz

„Pear to Pear"? Ganz einfach. Der Ausdruck kommt aus dem Englischen und bedeutet übersetzt so viel wie „Birne zu Birne". Er beschreibt den Zustand, wenn zwei Redakteure ihre Köpfe zusammenstecken, um alle wichtigen Fakten für einen Artikel zu sammeln. Darf nicht mit einem „Peer-to-Peer"-Netz verwechselt werden, in dem alle Computer gleichberechtigt sind und sowohl Dienste in Anspruch nehmen als auch zur Verfügung stellen können.

Gratuliere! Du hast den Fehler des Monats gefunden, den wir in jeder Ausgabe extra für euch verstecken und den ich soeben wieder eingeführt habe.

Tester



Hallo Rossi,

eigentlich schreib ich dir ja nicht so oft und sonst woanders auch nicht weil ich besseres zu tun hab. Aber weil ich jetzt gerade früh morgens lange Weile habe und ich voll Bock darauf habe, wollte ich dich mal fragen ob du nicht auch mal ein Spiel in der PC-Games testen und schreiben kannst? Ich kann mich da noch ganz dunkel an alte Play Time Zeiten mit dem guten alten C-64 erinnern, wo du glaube ich mal dafür Spiele getestet hast und ich deswegen ein Spiel für den guten alten Brotkasten mir für 9,95- DM bei Pro Markt gekauft hab. Das Spiel war auch voll gut und war Creatures 2 wo man so lustige Fuzzys-Wuzzis retten musste. Also so aus Nostalgie-Gründen und so würde ich mich voll freuen wenn die dich da auch mal wieder einen Spieletest schreiben lassen.

Mach et jut altes Ross
Markus

Können könnte ich schon noch, glaube ich zumindest. Ob ich wieder wollen würde, wär eine andere Frage, die man sich in diesem Zusammenhang stellen müsste. Und ob mich der große, böse Wolf lassen würde, ist zusätzlich noch ein Faktor, der alles etwas verkomplizieren könnte. Hinzu kommt, dass vermutlich auch jemand, der seit 20 Jahren im Sägewerk arbeitet, alle Leser an seinen Fingern abzählen kann, die sich noch an meine Spieletests in der Play Time erinnern können. Und von dieser, an und für sich schon sehr überschaubaren Gruppe, bist du der Erste und Einzige, der aus „Nostalgie-Gründen" einen Spieletest von mir will. Daher mache ich dir einen Vorschlag: Komm persönlich vorbei, ich spendiere Pizza, Cola und Kaffee (wenn es denn sein muss auch Salat, Tee und Wasser), wir machen uns einen gemütlich Abend, ziehen zusammen über ein Spiel her und erzählen uns von alten Zeiten, so lange bis irgendeiner weint, was dauern kann…

Ausdrucksweise

„ansprechender gestalten?"

Lieber Rossi,

ich lese sowas immer wieder, aber diesmal hab ich mich dazu bewegt, dir zu schreiben. Kollege Bathge schreibt zum Steam-Controller auf Seite 91 der Ausgabe 12/2015 ganz oben links, dass er für RTS-Einsteiger eine "valide" Option sei. Hätte er auch nicht einfach sagen können "legitim"? "valid" ist ein englisches Wort. Wir haben genügend gleichwertige Ausdrücke und Wörter im Deutschen. Warum müssen wir gewissen Menschen und Kindern, die sehr aktiv in Gaming-Foren sind und solche Ausdrücke im Sekundentakt von sich geben, alles nachplappern? Damit wir das Heft ansprechender für sie gestalten? Geht doch mal mit gutem Beispiel voraus und wiederholt gerade nicht diese schrecklichen Anglizismen. Gerade dir müsste das doch ein Graus sein, oder nicht?

Liebe Grüße, Kosta Papadakis

Vielen Dank für deine E-Mail. Natürlich gebe ich dir dahingehend Recht, dass englische Ausdrücke vermieden werden sollten, wenn sie unnötig sind. Dieses Denglisch finde ich auch grauenhaft. Aber in dem Fall muss und will ich den Kollegen in Schutz nehmen. „Legitim" ist keineswegs ein Synonym für „valid" und „valid" (von validus) ist in diesem Zusammenhang auch kein englisches Wort, sondern schlicht ein Fremdwort und kommt ebenso wie „legitim" (legitimus) aus dem Lateinischen! Und um meinen Klugscheissermodus noch auf die Spitze zu treiben: „Valide" bedeutet geltend, gültig, rechtsgültig, verlässlich, während hingegen „legitim" das Fremdwort für genehmigt, allgemein anerkannt, vertretbar, vernünftig ist. Aber jetzt darüber zu streiten, was der stimmigere Ausdruck gewesen wäre, den der Kollege hätte verwenden sollen, halte ich für überflüssig und nicht zielführend. Natürlich hätte er auch ein deutsches Wort verwenden können, was aber länger und nicht so anschaulich gewesen wäre. Wäre es nicht adäquat, den Usus heterogener Termini zu minimieren? Ja natürlich, wenn es problemlos machbar ist.

Lieber Peter: Wenn du mir zulesen solltest – ich finde es vollkommen legitim, dass du das Wort „valid" verwendet hast!

LESER DES MONATS

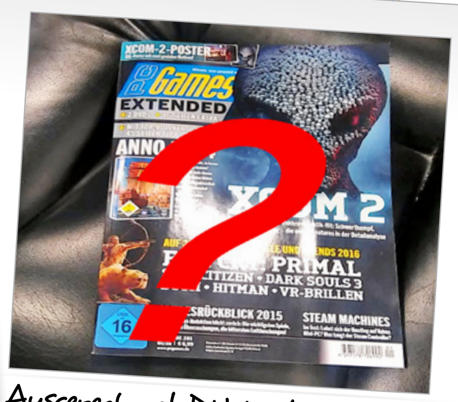
Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.
Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.



Marcel war in Florida.



Martin war auf Hawaii.



Ausgerechnet DU hast mir diesen Monat kein Foto geschickt!

Rossis Speisekammer

Heute: Bratkartoffeln


Foto: Fotolia / © Christian Fischer

Wir brauchen:

- Kartoffeln nach Bedarf
- Paprika edelsüß
- Salz
- Pfeffer
- Kümmel (gemahlen)
- 2 Knoblauchzehen
- Öl
- Röstzwiebeln
- 1 Zwiebel
- etwas Speck
- Chilipulver

Leider machen viele Bratkartoffeln ganz falsch. Dabei ist es sehr einfach, extrem leckere Bratkartoffeln herzustellen!

Zuerst waschen und schälen wir die rohen Kartoffeln, die wir danach in Scheiben schneiden. Bitte macht nicht den Fehler, gekochte Kartoffeln zu verwenden – das wird meist eh nichts und knusprig werden sie auch nicht. Die Scheiben geben wir in eine Schale mit Wasser, wo wir sie 5 Minuten ruhen lassen. In dieser Zeit kann die Stärke austreten, die wir garantiert nicht braten wollen!

Nun erhitzen wir das Öl in einer möglichst großen Pfanne, fischen die Kartoffeln aus dem Wasser, lassen sie abtropfen, geben sie in das Öl und lassen sie mit Deckel (!) 2-3 Minuten anbraten, ohne zu wenden. Danach wenden und knapp 10 Minuten anbraten lassen. Jetzt erst kommen Knoblauch und Zwiebel (vorher beides klein schneiden), die Gewürze und der Speck (in Würfelchen) dazu. Gut umrühren und noch ca. 10 Minuten vor sich hin brutzeln lassen. Immer wieder mal wenden und darauf achten, dass der Deckel auf der Pfanne bleibt, weil der so entstehende Wasserdampf die Kartoffeln auch gart.

Wenn die Kartoffelscheiben goldbraun sind und man sie problemlos mit der Gabel zerteilen kann, sind sie fertig. Vor dem Servieren noch etwas Chilipulver und ein paar Röstzwiebeln darüber verteilen. Schöngeister garnieren noch mit etwas Schnittlauch. Fertig!

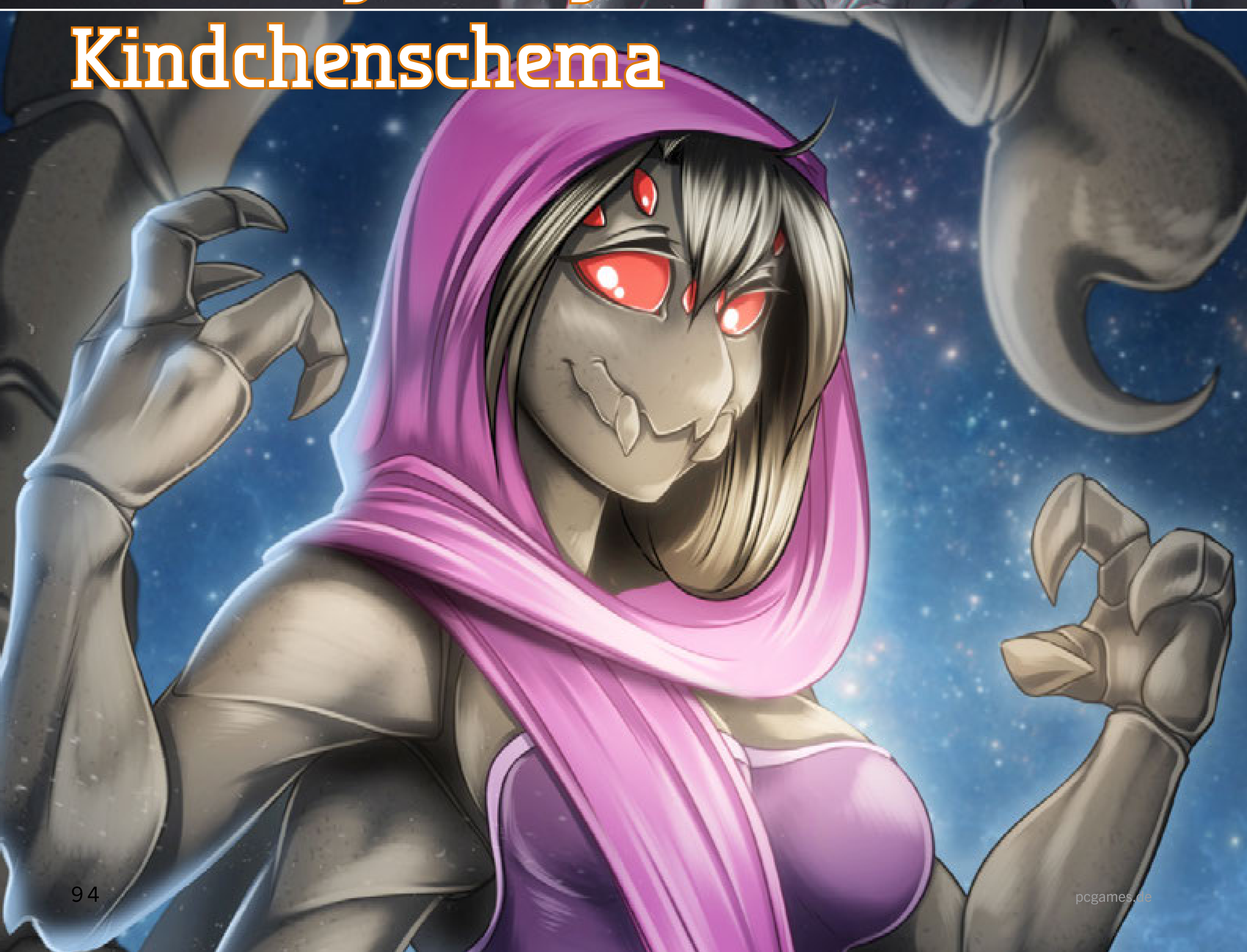
Wie hat es Dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung!
Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.
Die besten Rezepte aus vergangenen Ausgaben findest du übrigens hier: pcgames.de ➲ Forum ➲ Spielwiese

Gamedesign

Von: Benjamin Kegel

Zwei Monster – eines löst in uns Abscheu, das andere Sympathie aus. Warum ist das so? Und wie machen sich Gamedesigner diese optischen Reize zunutze?

Zwischen Uncanny Valley und Kindchenschema



Bukimi no Tani Genshō – das ist nicht nur Japanisch für „Phänomen des unheimlichen Tals“, sondern auch der Begriff, mit dem ein Professor für Robotik im Jahr 1970 die Beobachtung eines interessanten – und verstörenden – Prozesses zu beschreiben versuchte. Masahiro Mori, ebenjener Professor, bastelte regelmäßig Roboter aller Art und Größe zusammen und stellte dabei fest, dass die Menschen in seiner Umgebung sehr unterschiedlich auf die Maschinen reagierten: Rein auf Funktion ausgerichtete Apparate ohne Designansprüche erzeugten keinerlei emotionale Resonanz – an mechanische Greifarme in einer Autofabrik verliert offenbar niemand sein Herz. Spannend wurde es allerdings, sobald Professor Mori Ansätze eines humanoiden Designs in seine Werke fließen ließ – etwa ein rudimentäres Gesicht auf einem runden Köpfchen oder Gliedmaßen, deren Proportionen denen eines Kleinkindes entsprachen. Selbst einfache geometrische Formen sorgten bei Beobachtern dieser Roboter für positive Stimmung; die Menschen fanden die Maschinen putzig, niedlich, unterhaltsam – und das, obwohl sie nur simple Aktionen ausführten. Doch als der Professor die Vermenschlichung seiner Roboter weiter vorantrieb und mechanische Figuren mit extrem humanoiden Eigenschaften schuf, um das positive Echo unter seinem Publikum noch zu verstärken, erlebte er eine faustdicke Überraschung …


Das Uncanny Valley ist kein grobes Werkzeug – oft genügen kleinste ungewöhnliche Details, um Unbehagen in uns auszulösen.

Absturz in die Schlucht des Grauens

Denselben Menschen, die auf seine einfachen Roboter noch so warmherzig reagierten, stellte es beim Anblick seiner neuesten Kreationen die Nackenhaare auf! Eigentlich hatte der Forscher erwartet, dass die Akzeptanz anthropomorpher Maschinen stetig und linear zunehmen würde, je präziser sich das Design der Roboter dem natürlichen Aussehen eines Menschen angleichen würde. Doch viele Betrachter verhielten sich bei deren Anblick wie bei der Begegnung mit einer Spinne oder Schlange – mit natürlichem, instinktivem Zurückweichen, das Professor Mori verblüffte und ihn dazu brachte, dieses Phänomen näher zu erforschen. Und er gab seiner unerwarteten Entdeckung auch einen Namen: das „Uncanny Valley“, zu Deutsch: das „unheimliche Tal“. Was war passiert? Auch heute noch lässt sich das schwer präzise beantworten – offenbar reagiert die menschliche Psyche angespannt, wenn sie mit annähernd humanoiden Objekten konfrontiert wird, bei denen minimale Aspekte nicht ihrer instinktiven Erwartung entsprechen. Das können Gesichter sein, deren Mimik oder Proportionen nicht zu unserem gewohnten Erfahrungsbild passen. Auch eine exotische Anatomie erzeugt in vielen Menschen ein Gefühl von Unbehagen – ungewöhnliche Arme und Beine etwa; vor allem mit diesem Aspekt sehen sich unglücklicherweise auch viele Amputationspatienten konfrontiert.

Zwiegespräch mit einem Zombie

Auch eine zum humanoiden Körperbau unpassende Bewegungsdynamik kann diese Ängste schüren – wer schon einmal den Horrorfilm *Haunted Hill* gesehen hat, weiß genau, was wir meinen. Unser Gehirn ist sich im Klaren darüber, wie die menschliche Figur aufgebaut ist, und es reagiert unsicher oder gar verängstigt, wenn seine Erwartungen nicht erfüllt werden. Überschreitet ein betrachtetes Wesen diese kaum zu fassende, aber sehr wichtige Grenze von „etwas Ungewöhnliches, das menschlich wirkt“ hin zu „ein Mensch, an dem etwas ungewöhnlich ist“, stellt sich deswegen bei vielen Personen ein starkes Gefühl von Unbehagen ein. Instinktiv möchte man sich entfernen, fühlt sich im besten Fall unsicher und im schlechtesten in seiner Gesundheit bedroht. Dabei handelt es sich hier meist um ein stark passives Phänomen, das allein auf der Beobachtung durch eine Person basiert – es ist also auf das Aussehen und Verhalten des Objekts gemünzt, mit dem man sich unkomfortabel konfrontiert sieht. Viele Menschen berichten, dass aktive Reaktionen des Auslösers ihres Unbehagens das Gefühl von unterschwelliger Angst eindämmen oder sogar ganz verschwinden lassen – zum Beispiel, indem sie von der sie verängstigenden Figur freundlich angesprochen werden. Offensichtlich kategorisiert unser Hirn sein Gegenüber in diesem Moment nicht mehr als „unbekannte Gefahr“, sondern als „vernunftbegabtes Wesen“. Die Instinkte beruhigen sich und unser Verstand übernimmt an dieser Stelle die sachliche Neubewertung unseres Gesprächspartners.

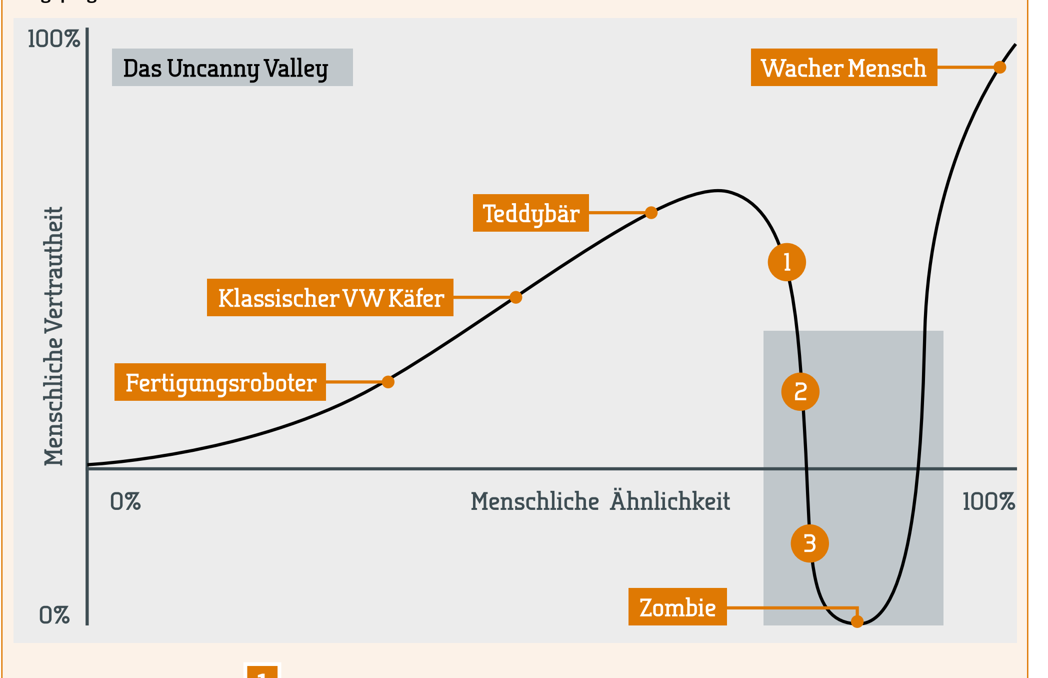

Eigentlich ein klassischer Vertreter des Uncanny Valley – doch selbst Zombies lassen sich niedlich und harmlos gestalten.

Auf welcher Seite stehst du?

Warum sind diese Erkenntnisse nun, fast 50 Jahre nach den Entdeckungen Professor Moris, plötzlich wieder so ein heißes Thema? Ganz einfach: Das unheimliche Tal heißt deswegen Tal, weil es eine Lücke in einer sonst geraden Linie darstellt. Links von dieser Lücke liegt der Bereich des leicht Menschenähnlichen – niedliche Puppen, Roboter mit rudimentären humanoiden Zügen und vor allen Dingen Comicfiguren von Charlie Brown bis Bart Simpson. Auf der rechten Seite der Lücke liegt der Fotorealismus – und damit auch computeranimierte Film- und Videospielmodelle, die derart perfekt echte Menschen nachahmen, dass wir sie nicht mehr vom Original unterscheiden können. In der Mitte dieser beiden Bereiche liegt das Uncanny Valley. Und nach mehreren Jahrzehnten, in denen die linke Seite dieser Linie aufgrund der vorhandenen grafischen Möglichkeiten die einzige Option im 3D-Design war, erlaubt der aktuelle Stand der Technik mittlerweile sowohl im Kino als auch auf PCs alle drei Optionen: einen charmanten Comiclook, ein ambitioniertes hochrealistisches Design oder bei dessen Nichterreichen eben den gnadenlosen Absturz in das Uncanny Valley, was meist ein verschrecktes Publikum zurücklässt.

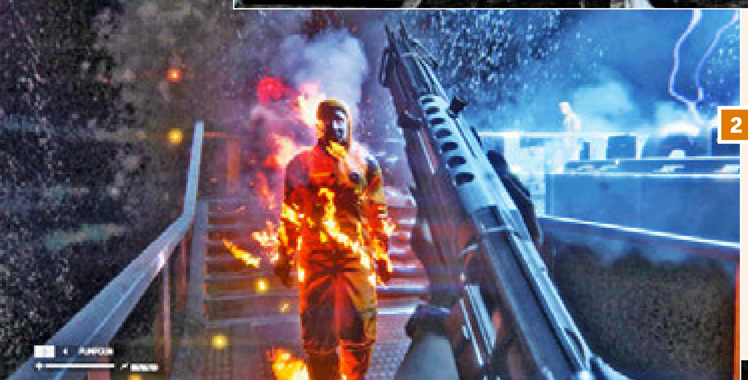
KNUDDEL- ODER WÜRGEREIZ? DIE KURVE ENTSCHEIDET!

Wir haben für euch eine Kurve mit üblichen menschlichen Reaktionen auf bestimmte Objekte zusammengestellt – je höher ein Objekt auf der vertikalen Skala platziert ist, desto vertrauter sind wir mit ihm und desto wohler fühlen wir uns in seiner Gegenwart. Steht ein Objekt dagegen sehr tief in derselben Skala, empfinden wir ihm gegenüber Abscheu, Furcht und einen ausgeprägten Fluchtreiz.





1 Frauenbeine, Babygesicht, dazu der Körper eines riesigen Tausendfüßlers: Das Design dieses Brunnens aus *Amnesia* verstört, fasziniert aber auch.



2 Die Androiden aus *Alien: Isolation* wirken durch ihre menschenähnlichen, aber stets starren Gesichtszüge und Bewegungen sehr befremdlich.

3 Auch die Präsentation eines leblosen Objekts spielt für unsere Sinne eine Rolle: ein hell erleuchteter Torso inmitten der Finsternis von *Silent Hill*? Sehr gruselig!

Geld füllt keine Gräben

Doppelt doof dabei: Wenn man sich am Fotorealismus versucht, um das anspruchsvolle Next-Gen-Konsolenpublikum zu beeindrucken, muss man dafür bei Weitem mehr Geld in die Hand nehmen als jemand, der auf einen schicken und selbst für Indie-Entwickler finanzierbaren Comiclook setzt. Wer sich dann bei diesem Versuch verhebt und im Uncanny Valley landet, produziert nicht nur ein oft schwer verkäufliches Digitalprodukt, sondern versenkt dabei auch noch richtig Kohle. Das Paradebeispiel der jüngeren Vergangenheit dürfte der Disney-Animationsfilm *Milo und Mars* aus dem Jahr 2011 sein. Dessen enorm ambitionierter Grafikstil wollte möglichst realistisch beim Publikum ankommen, schuf dabei aber Menschen und Aliens, die ihre Zuschauer eher verstörten als faszinierten. Das Resultat war ein Einspielergebnis von unter 40 Millionen Dollar bei fast vierfachen Produktionskosten – und damit einer der katastrophalsten und kostspieligsten Kinoflops aller Zeiten.

Gleichzeitig schließt reiner Comiclook wirtschaftlichen Erfolg keinesfalls aus: Die *Shrek*-Serie hat in den Kinos dieser Welt mittlerweile über 3,5 Milliarden (!) Euro eingefahren. Besonders geschickte Entwickler können aber sogar das Uncanny Valley gewollt als Bestandteil ihrer Videospiele einsetzen. Für die Designer von Horrorgames etwa ist dieser unterbewusste, unerklärliche Schrecken ein gefundenes Fressen, um euch so richtig den Angstschweiß auf die Stirn zu treiben! Allen voran die *Silent Hill*- und *Amnesia*-Serien lieben es, eure eigenen Urinstinkte gegen euch einzusetzen – siehe dazu den Kasten links auf dieser Seite.

Kuschel mit dem Monster!

Am anderen Ende der menschlichen Emotionsbandbreite wartet ein für Film- und Spielemacher ebenfalls sehr interessanter Schlüsselreiz der Tierwelt, unsere Spezies eingeschlossen: das Kindchenschema! Dabei handelt es sich um Körperbaumerkmale, die bei uns den natürlichen Trieb auslösen, ein anderes Wesen vor Schaden bewahren und für es sorgen zu wollen. Das nach ihnen benannte Schema erkennt man an Babys und Kleinkindern: große Augen in einem Kopf mit prägnanter Stirn; kompakte, niedrige Gesichtszüge; eine kleine Stupsnase; dazu gedrungene Körper mit kurzen, stämmigen Gliedmaßen. Diese Kombi-

nation anatomischer Details und dazu passender Mimik aktiviert bei uns einen biologischen Reiz, den es bereits seit dem Zeitalter der Dinosaurier gibt und der stets auf dieselbe Schlussfolgerung hinausläuft: „Das ist ja sooo süüüüß!" Sehr spannend dabei: Das Kindchenschema ist speziesübergreifend! Obwohl sie zu einer anderen Gattung gehören, greift dasselbe System bei uns auch bei Kätzchen oder Hundewelpen, lässt uns scharenweise in Zoos rennen, um Eisbärbabys zu bestaunen, und beschert Generationen von Stofftierherstellern und Mangaproduzenten seit Jahrzehnten schwarze Zahlen.

Starkstrom-Ratte zum Liebhaben

Selbstverständlich funktioniert dieses System auch in Videospielen: Clementine aus *The Walking Dead* entfacht in uns einen überwältigenden Beschützerinstinkt und der Indie-Titel *Limbo* vereint simultan Elemente des Uncanny Valley und des Kindchenschemas. Sogar bei Robotern entfaltet das Kindchenschema seine Wirkung und liefert uns beliebte Filme wie zum Beispiel *Wall-E.* Auch große Unternehmen machen sich diesen Schlüsselreiz zunutze und gestalten ihre Firmensymbole entsprechend des Kindchenschemas – zum Beispiel Hello Kitty. Oder Linux. Oder Google Android. Und selbstverständlich schaffen es auch in der Videospielindustrie regelmäßig entsprechend designte Figuren nach ganz oben – wir brauchen dafür nur in Richtung Nintendo zu blicken, die mit einer knuffigen Elektro-Ratte namens Pikachu ein paar Milliarden Euro umgesetzt haben.

Egal ob nun Uncanny Valley oder Kindchenschema: Für Film- und Gameentwickler sind derart tief in unserer Spezies verankerte Urinstinkte ein mächtiges Werkzeug, weil sie so nur mittels ihres Figurendesigns starke Emotionen in uns zu wecken wissen – mehr noch, sie können auf diese Weise ihre Charaktere von Anfang an so gestalten, dass wir als Menschen diesen allein aufgrund ihres Aussehens sofort bestimmte Eigenschaften zubilligen: Gefahr, Liebenswürdigkeit, Reinheit oder Hilflosigkeit, um nur einige zu nennen. Und genau deswegen sollte man als Spielentwickler diese Werkzeuge auch achtsam handhaben und in ihrem Umgang geübt sein – sonst ist die Fallhöhe oft viele Millionen Dollar hoch und einem entweder der ungewollte Ekel oder das ungeplante Kichern seines Publikums sicher. ❑



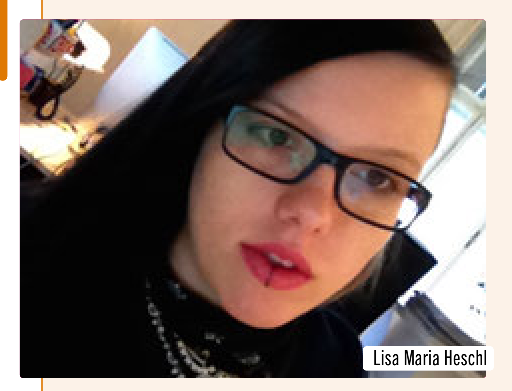
Viele Monster basieren auf bekannten Lebewesen – so wirkt der Horror ihres Anblicks intensiver, weil unser Gehirn sie als Pervertierung von etwas Vertrautem versteht.

Viele runde Formen; große Augen, kleine (oder gar keine) Nase; kurze, stämmige Körper – so wirken selbst bissige Pokémon niedlich.

INTERVIEW MIT LISA MARIA HESCHL

„DAS UNCANNY VALLEY IST MEIN SOMMERRESORT"

Super Sache: Für unser spannendes Gamedesign-Thema dieser Ausgabe nahm sich die Wiener Künstlerin Lisa Maria Heschl Zeit für ein besonders umfangreiches Interview mit uns.



Lisa Maria Heschl

PC Games: Hallo, Lisa! Zunächst vielen Dank dafür, dass du uns die Gelegenheit für dieses Interview gibst. Es ist echt großartig, die Meinung einer erfahrenen Künstlerin zum Gamedesign-Thema dieser Ausgabe zu hören, und wir freuen uns, dass du dir dafür die Zeit nimmst. Die meisten Artworks auf diesen Seiten stammen von dir und illustrieren die beiden Konzepte Uncanny Valley und Kindchenschema extrem gut. Würdest du uns zunächst kurz erklären, was du unter diesen beiden Begriffen verstehst?

LISA HESCHL: Hi, es freut mich, dass ich die Gelegenheit bekomme, über diese Dinge mit euch zu sprechen, und ich hoffe, euch gefallen die Bilder. Uncanny Valley ist ein Begriff, der eigentlich aus der Robotik und Animation stammt, aber inzwischen auch auf andere Bereiche angewandt wird. Er bezeichnet den paradoxen Effekt der Akzeptanz von Realismus menschenähnlicher Figuren. Man würde annehmen, je realistischer oder menschenähnlicher etwas ist, desto eher würden wir es akzeptieren, aber in Wirklichkeit gibt es ab einem gewissen Punkt einen Einbruch, wenn etwas FAST 100 Prozent realistisch beziehungsweise menschlich wirkt – aber irgendetwas doch nicht ganz stimmt. Filme mit superrealistischen Animationen haben dieses Problem sehr oft, dass etwas für unsere Augen einfach „falsch" wirkt oder dass die Bewegungen nicht so ganz stimmen. Das macht sie extrem gruselig – und dieses Prinzip kann man nutzen, wenn man Monster gestaltet. Man gibt ihnen etwas eindeutig Menschliches, aber macht sie absichtlich emotionslos. Monster mit menschlichen Körpern, aber ohne Gesicht wären dafür ein gutes, prägnantes Beispiel.

Das Kindchenschema hingegen bedeutet, dass man versucht, möglichst kindliche Züge in ein Design zu bringen; typische Disney-Figuren mit großen Augen und Stirn, kleinem Mund und knuffigen Proportionen. Das ist natürlich das Gegenteil von gruselig, aber wenn wir dieses Prinzip im Kontext verschieben, spielen wir mit der Erwartungshaltung des Betrachters. Verbunden mit einer Uncanny-Valley-Anatomie hätten wir da zum Beispiel die klassische Killerpuppe. Der Körper und die Form sind menschlich, das Design ist grundsätzlich niedlich mit großen Augen, die aber total leblos wirken – und dann bewegt sie sich plötzlich mit ruckartigen Bewegungen auf den Betrachter zu. Da braucht es nicht mal Blut oder Waffen, um etwas gruselig erscheinen zu lassen.

PC Games: Wir hatten bei unserer Recherche zu diesem Thema den Eindruck, dass das Kindchenschema wesentlich einfacher zu erreichenden künstlerischen Regeln folgt als das oft schwer auf den Punkt zu bringende Uncanny Valley – hier scheint oft auch der Zufall eine starke Rolle beim Design zu spielen. Würdest du sagen, es fällt dir schwerer, bewusst ein Bild mit einer verstörenden statt einer niedlichen Wirkung zu kreieren?

LISA HESCHL: Ich kann hier nur aus meiner eigenen Erfahrung sprechen, aber mir fällt es schon leichter, etwas Niedliches als etwas wirklich Verstörendes zu schaffen. Das liegt, glaube ich, auch in der Natur der Dinge. Niedliche Figuren haben ja oft den Zweck, ihre Betrachter zu beruhigen und zutraulich zu wirken. Hier kann man also während der künstlerischen Arbeit auch aus seinen eigenen wohligen Erinnerungen schöpfen. Außerdem gibt es inzwischen schon sehr viele Designregeln und Literatur über das Kindchenschema, da hat man schon fast eine Schritt-für-Schritt-Anleitung vorliegen.

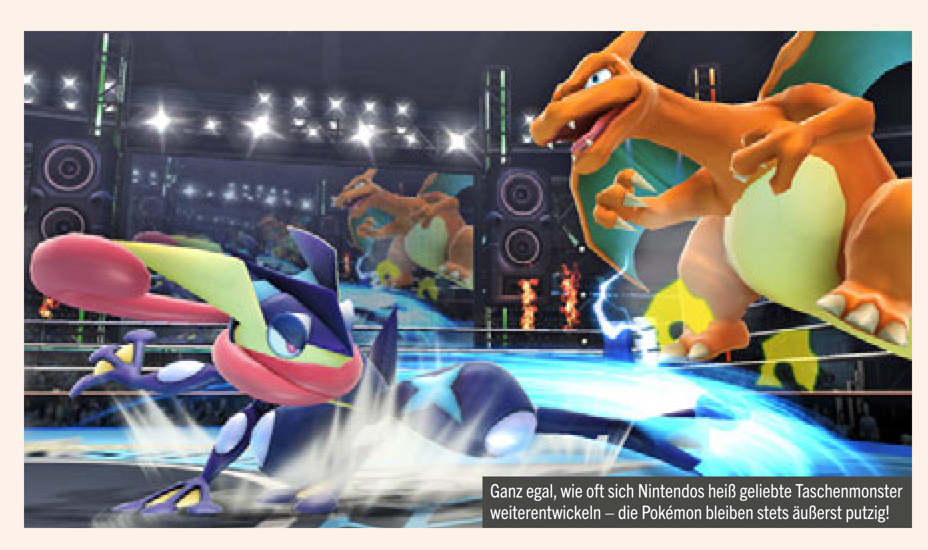
Das Uncanny Valley hingegen ist noch nicht einmal eindeutig erklärt; es gibt sehr viele Theorien, warum und weshalb es so gruselig ist und abstoßend wirkt, aber keine eindeutigen Regeln, auch weil man das Uncanny Valley in einer regulären Animation ja eher vermeiden will. Abgesehen davon ist ja gerade das Unbekannte das wirklich Unheimliche, daher muss man immer wieder neue Wege finden, den Betrachter „kalt zu erwischen". Denn was gerade als gruselig empfunden wird, ist auch sehr trendabhängig. Sobald es zu einem regulären Bild wird, verliert es seine Angstwirkung. Wer würde sich heute zum Beispiel noch so richtig vor dem klassischen Frankensteinmonster fürchten? Im Vergleich dazu wirken Bambi und Dumbo auch heute noch richtig niedlich und erfüllen den gleichen Zweck wie vor 50 Jahren. Manchmal muss man auch in seine eigenen psychischen Untiefen abtauchen, um etwas neues Grauenhaftes zu finden, das man in seine Figuren einbringen kann. Aber gerade solche Emotionen erreichen meiner Meinung nach eine viel stärkere Wirkung im finalen Design.

PC Games: Und natürlich kommen beide Konzepte auch regelmäßig in Videospielen zum Einsatz! Ein klassisches Beispiel ist auf jeden Fall die *Silent Hill*-Serie, die seit Teil 1 und erst recht seit Teil 2 gerne auf das Uncanny Valley zurückgreift – die herrlich garstige Zeichnung deiner dämonischen Krankenschwester (siehe Seite 93) demonstriert das perfekt. Gibt es denn irgendwelche Games, in denen dir persönlich Uncanny Valley oder das Kindchenschema ganz besonders aufgefallen sind?

LISA HESCHL: Ja, der Klassiker ist natürlich *Silent Hill*. Besonders der zweite Teil gehört zu meinen absoluten Favoriten. Auch in neuen Spielen wird gern darauf zurückgegriffen. Etwa in *Alien: Isolation* mit den Androiden. Das ist eigentlich richtig klassisch Uncanny Valley. Das Kindchenschema wird wiederum bei so gut wie allen Spielen eingesetzt, die eine jüngere Zielgruppe erreichen wollen, von *Spyro* bis *Pokémon*. Gerade bei *Pokémon* find ich es auch sehr witzig, dass selbst wenn die Monster „groß und böse" werden, sie trotzdem noch irgendwie niedlich und knuffig wirken. Eine Mixtur aus Kindchenschema und Uncanny Valley ist dann wieder weniger häufig, aber dafür umso effektiver. Da würde ich etwa die Little Sisters aus *Bioshock* dazuzählen. Aber auch den neuen *Silent Hills Playable Teaser* mit dem schreienden Fötus im Waschbecken. Das war wirklich effektiv, da es so ein extremes Unbehagen auslöst, aber gleichzeitig auch Sympathie und Mitleid weckt.

PC Games: Damit sprichst du perfekt unsere nächste Frage an – Uncanny Valley und Kindchenschema sind nämlich üblicherweise optische Reize. Wir reagieren auf sie allein ihres Aussehens wegen. Gerade beim Uncanny Valley haben wir aber den Eindruck, dass es auch über akustische Signale funktionieren kann, die in totaler Diskrepanz zu unseren Erwartungen stehen. Man denke etwa an die Szene in *Jurassic Park 2*, als der T-Rex einen Mann hinter einem Auto beißt. Könnte das Uncanny Valley auch über andere Sinne als die Augen angesprochen werden?

LISA HESCHL: Oh, absolut! Ich denke, jeder sensorische Reiz, der eine gewisse Erwartungshaltung nicht in ihrer ursprünglichen Art erfüllt, löst bei uns Interesse und Gefühle aus. Bei bestimmten Mustern eben auch Unbehagen bis Furcht. Stell dir vor, du würdest einen äußerlich normalen Menschen berühren, aber seine Haut ist eiskalt und ölig wie ein verwesender Fisch. Das wäre sehr beunruhigend, würd ich mal sagen. Aber um beim Akustischen zu bleiben: Ich glaube, ein sehr gutes Beispiel dafür ist HAL 9000 aus dem Film *2001: Odyssee im Weltraum*. HAL spricht eindeutig



Ganz egal, wie oft sich Nintendos heiß geliebte Taschenmonster weiterentwickeln – die Pokémon bleiben stets äußerst putzig!



Runde Körper wirken generell sympathisch und liebenswert – sogar bei Killerrobotern!



Erotische Form kombiniert mit grotesken Wucherungen – die Krankenschwestern aus *Silent Hill* sind legendär!

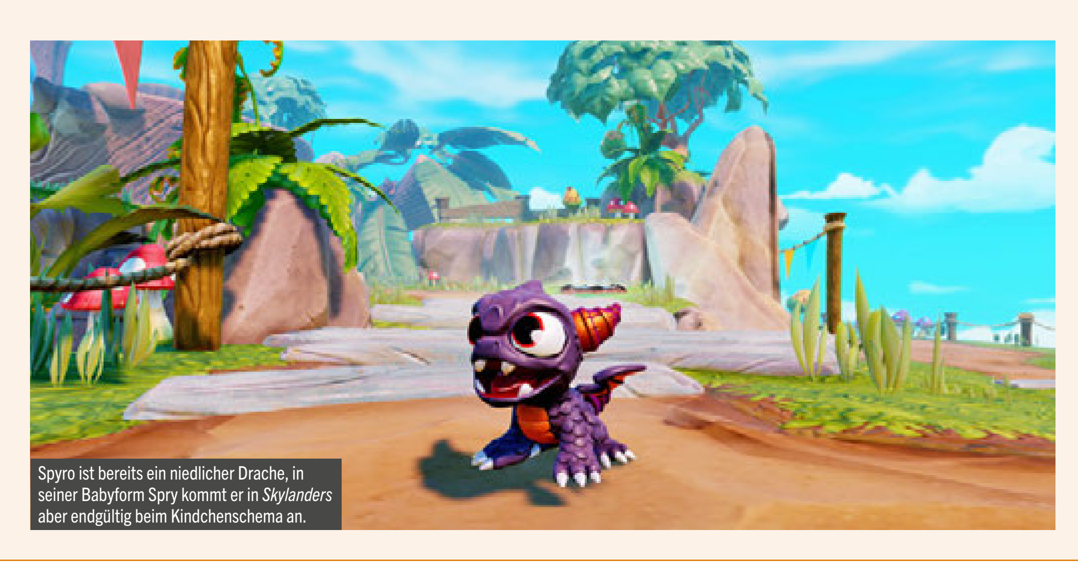
und fehlerfrei die menschliche Sprache, aber so monoton und emotionslos, wie es ein Mensch nicht tun würde. Es ist nicht direkt bedrohlich, aber eben sehr beunruhigend. Gerade auch wenn er abgeschaltet wird und sich seine Stimmmuster immer mehr auflösen, wird seine rein akustische Präsenz immer unmenschlicher. Auch GLaDOS aus den *Portal*-Spielen nutzt dieses Prinzip mitunter sehr geschickt.

PC Games: Bisher hast du bei einer großen Designfirma in Österreich gearbeitet, bevor du dich vor kurzer Zeit selbstständig gemacht hast. Seit 2015 bist du in Wien als freie Künstlerin tätig. Das bedeutet wahrscheinlich auch, dass du ab sofort eine weit umfangreichere Bandbreite an Projekten annehmen und betreuen kannst, als es dir zuvor innerhalb der starren Themenbereiche als fest angestellte Konzeptzeichnerin möglich war. Unterschiedliche Grafikprogramme einmal außen vor gelassen, würde es dich denn reizen, an einem Horrorspiel als Designerin mitzuarbeiten?

LISA HESCHL: Ha, was für eine Frage! Natürlich würde mich die möglichst umfangreiche Mitarbeit an einem Horrorspiel interessieren! Das wäre schon fast wie ein Traumprojekt für mich, weil es auch genau zu meinem Stil passen würde! Ein interaktives Spiel ist schließlich wie eine begehbare Illustration – und Videospiele sind eigentlich auch das immersivste Medium, um unmögliche Dinge real werden zu lassen. Das wäre mein „Next Level“, würd ich dazu sagen.

PC Games: Vielen lieben Dank für das tolle Interview, Lisa – es hat wirklich Spaß gemacht, sich über dieses faszinierende Thema mit einem echten Profi und Kenner der Materie zu unterhalten! Wir wünschen dir viel Glück und Erfolg im neuen Jahr – und wer weiß, vielleicht treffen wir uns ja schon bald auf einem Videospielevent mit dir als Konzeptzeichnerin für den nächsten großen Gruseltitel für PC-Gamer wieder!? Das Genre erlebt im Indie-Bereich ja schon seit Längerem eine kleine Renaissance. Wir würden uns jedenfalls sehr darüber freuen!

LISA HESCHL: Das beruht auf Gegenseitigkeit! Vielen Dank für das tolle Gespräch, schöne Grüße an eure Leser und viel Spaß beim Zocken!



Spyro ist bereits ein niedlicher Drache, in seiner Babyform Spry kommt er in *Skylanders* aber endgültig beim Kindchenschema an.

Ein dickes **DANKE** nach Wien!

Alle Artworks und Zeichnungen in dieser Ausgabe von Gamedesign stammen von Lisa Maria Heschl. Abgedruckt mit freundlicher Genehmigung – vielen Dank!

Portfolio und Kontaktdaten der Künstlerin unter

www.flyqueen.net



2.149,–

Alienware 17 A17-9935

- 43,9 cm (17,3") • Full HD LED TFT, blendfrei (1920 x 1080)
- Intel® Core™ i7-6820HK Prozessor (2,7 GHz) • 8 GB DDR4-RAM
- 512 GB SSD • 1000 GB HDD • NVIDIA GeForce GTX 980M 4 GB VRAM
- USB 3.0, Bluetooth 4.1 • Microsoft® Windows® 10 Home 64-Bit (OEM)

PL8W05



2.599,–

ASUS G752VY-GC264T

- 43,9 cm (17,3") LED TFT (1920x1080)
- Intel® Core™ i7-6700HQ Prozessor (2,6 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 980M 8 GB VRAM
- 32 GB DDR4-RAM • 512 GB SSD • 1000 GB HDD
- USB 3.0, Bluetooth • Windows® 10 64-bit (OEM)

PL8A8C



1.049,–

MSI PE60-6QEi781 Prestige

- 39,6 cm (15,6") • Full-HD-Display mit Wide-View
- Intel® Core™ i7-6700HQ Prozessor (2,6 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 960M 2 GB VRAM
- 8 GB DDR4-RAM • 1000 GB HDD (5.400 U/Min.)
- USB 3.0 • Windows® 10 Home (OEM)

PL6MA1



579,–

Lenovo Yoga 500-14IBD

- 35,6 cm (14") LED TFT 1366 x 768
- Intel® Core i3-5005U Prozessor (2 GHz)
- 4 GB DDR3-RAM • 500 GB HDD (5.400 U/Min.)
- Intel® HD Graphics 5500 • Bluetooth 4.0
- Windows® 10 (OEM)

PL4I4M



1.099,–

ZOTAC NEN Steam Machine

- PC-System
- Intel® Core™ i5-6400T Prozessor (2,2 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 960 • 8 GB DDR3-RAM
- 1.000-GB-HDD • 2x Gigabit-LAN • WLAN
- SteamOS, inkl. Steam-Controller

S1IVSB



179,90

Samsung Galaxy J5 J500F

- Touchscreen-Handy • 12,7-cm-Display
- Standards: GSM • 13-Megapixel-Kamera
- 802.11b/g/n WLAN, Bluetooth 4.1, USB
- microSD-Slot • ohne SIM-Lock

OCBWAU



249,90

LG H955 G Flex 2 16 GB

- Touchscreen-Handy • 14-cm-OLED-Display
- Standards: GSM, LTE, HSPA+, HSUPA
- 13-Megapixel-Kamera (Rückseite)
- 2.1-Megapixel-Kamera (Front)
- WLAN, Bluetooth 4.1 • ohne SIM-Lock

OCBK3V



174,90

Devolo PLC 1200+ Starter Kit

- PowerLAN • 1200 MBit/s PowerLAN
- 300+866 MBit/s WLAN
- 2x 10/100/1000 MBit/s LAN (RJ-45)
- LEDs: PLC, WLAN
- Kit mit zwei Adaptern

LP#E2B





194,90

Brother MFC-L2720DW

- Multifunktionsdrucker • bis zu 2400x600 dpi Druckauflösung
- bis zu 30 Seiten/min Schwarzdruck
- Kopier-, Scan- und Faxfunktion
- LAN, WLAN, USB

WL#BM7



64,90

Zalman Z11 NEO

- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 1x 5,25"
- Einbauschächte intern: 6x 3,5", 2x 2,5"
- inkl. fünf Lüfter
- Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio
- für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXZB4



99,90

be quiet! SILENT BASE 600

- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 3x 5,25"
- Einbauschächte intern: 3x 3,5", 3x 2,5"
- inkl. zwei Lüfter • Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio • für Mainboards bis ATX-Bauform

TQXV2008



144,90

Cooler Master MasterCase Pro 5

- Midi-Tower • Mit Seitenfenster
- Unterstützt sechs 140mm Lüfter
- Unterstützt 240 mm und 280 mm Radiatoren gleichzeitig
- Trennplatte: Eigenkammer für das Netzteil

TQXM5001



214,90

Intel® Core™ i5-6500

- Sockel-1151-Prozessor • Skylake-S
- 4 Kerne • 3,20 GHz Basistakt
- 3,60 GHz max. Turbo
- 6 MB Cache • Boxed

HK5I05











Hardware-Blick in die Zukunft

Seite 104 Im Jahr 2016 wird eine Menge neuer Hardware mit viel Potenzial erscheinen. Mit diesen Entwicklungen könnt ihr rechnen!

Oculus Rift – der zu teure VR-Spaß!



Frank Stöwer

Als Hardware-Redakteur und PC-Spieler bin ich technischen Neuerungen gegenüber immer aufgeschlossen. Aus diesem Grund habe ich mich auch für das Thema „VR-Brillen", im Speziellen das Oculuis Rift, interessiert. Geräte wie das Oculus Rift oder HTC Vive versprachen nämlich mit dem Spielen in der virtuellen Realität (kurz VR) eine echte Revolution. Vor über zwei Jahren hatte ich die VR-Brille des Herstellers Oculus VR zum ersten Mal auf der Nase und war damals beeindruckt, wie real man eine Achterbahnfahrt im virtuellen Raum wahrnimmt – ein mulmiges Gefühl in der Magengegend inklusive. Die für das Unwohlsein verantwortliche „Motion Sickness" stellte sich auch beim Praxistest auf der Gamescom 2014 wieder ein. Trotzdem blieb die Hoffnung, dass die Entwickler auch das in den Griff bekommen. In puncto Kosten war damals von ca. 350 US-Dollar die Rede, auch das schien mir angemessen. Nun, wo seit der CES 2016 der Liefertermin und vor allem der finale Preis bekannt ist, werde ich um das Gerät einen Bogen machen. 740 Euro sind mir einfach viel zu viel Geld, um enttäuscht festzustellen, dass mir möglicherweise aufgrund der Motion Sickness in der virtuellen Welt nach wie vor übel wird. Dazu kommt, dass ohne eine mit weiteren 300 Euro oder mehr zu Buche schlagenden Grafikkarte wenig virtuelle Immersion aufkommt.

Die PC-Games-Referenz-PCs

Mit welcher Hardware läuft ein Spiel flüssig und wie viel Geld muss ich investieren? Diese Fragen beantworten wir anhand von drei Referenzrechnern aus drei Preiskategorien.




NIX FÜR
WARMDUSCHER.
DIE HÄRTESTEN
JOBS DER WELT
DI 2. FEB 2015
KABELEINS.DE



Blick in die Zukunft

Das Jahr 2016 ist noch jung, doch es steht schon fest, dass eine Menge neue Hardware mit viel Potenzial erscheint. Wir zeigen, mit welchen Entwicklungen ihr rechnen könnt. **Von**: Stefan Wilke

Mit einer frisch entwickelten CPU-Mikroarchitektur von AMD und neuen Grafikchips in einem verfeinerten Fertigungsverfahren sind dieses Jahr große Fortschritte zu erwarten. Mit Direct X 12 und Virtual Reality gibt es außerdem zwei Themengebiete, die 2016 an Bedeutung gewinnen werden. Wir halten daher die wichtigsten Erkentnisse über die Produkte für euch fest, welche wir dieses Jahr erwarten. Dazu sei erwähnt: Auch wenn wir uns für diesen Artikel nach Möglichkeit auf offizielle und seriöse Quellen gestützt haben, sind Änderungen möglich. Die Kaufentscheidung solltet ihr also auch dieses Jahr nicht von Prognosen, sondern nur von den Testergebnissen konkreter Produkte abhängig machen.

CPUS: AMD ZEN

Wenn alles nach Plan läuft, startet 2016 die Serienproduktion der ersten AMD-Prozessoren mit der neuen Zen-Mikroarchitektur und bis zu acht Kernen. Die Entwicklung der Architektur ist wohl bereits seit dem im September bekannt gewordenen Weggang des Chefentwicklers Jim Keller abgeschlossen. Im Dezember getätigte Aussagen des AMD-CFOs Devinder Kumar lassen den Schluss zu, dass die Firma das Tape-out über die nächsten Monate finalisiert.

Mit Zen plant AMD, die Leistung pro Kern und pro Megahertz deutlich zu erhöhen. Statt eines Modul-Designs wie bei Bulldozer schwenkt AMD auf ein SMT-Konzept um. Ein Kern wird also zukünftig mehrere Threads abarbeiten können. Mit Zen fährt man vermutlich pro Kern vier arithmetisch-logische Einheiten für Ganzzahlberechnungen und vier FMAC-Einheiten mit je 128 Bit für Gleitkommaoperationen auf. Zum Vergleich: Bei Bulldozer sind es pro Modul vier ALUs für Ganzzahlberechnungen und lediglich zwei von beiden Kernen eines Moduls geteilte 128-Bit-FMAC-Einheiten für Gleitkommaoperationen. Gegenüber Excavator, der neuesten Ausbaustufe von Bulldozer, peilt AMD eine 40 Prozent höhere Leistung pro Megahertz an. Die wohl bei Globalfoundries erfolgende 14-nm-Fertigung ermöglicht eine deutlich gesteigerte Energieeffizienz.

Neben einer neuen Mikroarchitektur erscheint auch eine neue Plattform, die PCI-Express 3.0 und USB 3.0 beherrscht. Der Sockel AM4 löst dabei nach aktuellem Stand nicht nur den Sockel AM3+, sondern auch den Sockel FM2+ ab. Ob AMD an der Sockelbauweise PGA-ZIF und Pins an der Prozessorunterseite festhält oder auf die von Intel- und Opteron-Systemen bekannte LGA-Bauweise mit Kontaktfedern im Sockel wechselt, ist aktuell nicht bekannt. Wir erwarten, dass AMD sich vom Chipsatz-Design mit North- und Southbridge verabschiedet und zukünftig auf das SoC-Konzept und einen optionalen Chip mit dem Namen Promontory setzt, der zusätzliche Funktionen bereitstellt. Ob die Hauptplatinen die Nutzung von DDR3-Speicher ermöglichen werden, ist fraglich: Zen unterstützt ausschließlich DDR4-RAM, bei kommenden APUs für den Sockel AM4 wird AMD womöglich die DDR3-Unterstützung streichen.

Die Gerüchteküche besagt, dass AM4-Hauptplatinen bereits im März erscheinen und mit neuen APUs auf Basis der Mikroarchitektur Excavator bestückt werden können. Die Bristol-Ridge-APUs werden H.265-Videos in 4K-Auflösung dekodieren können, ähneln funktionstechnisch ansonsten aber den bereits erhältlichen Carrizo-APUs für den Mobilmarkt, die auf DDR3-RAM beschränkt sind. Die maximale TDP (thermische Verlustleistung) beträgt neuen Gerüchten zufolge nur noch 65 statt 95 Watt TDP, die meisten Modelle bieten vier Kerne – Details siehe Tabellen nächste Seite.

PC-GAMES-PROGNOSE: Mit der frühen Veröffentlichung des Sockel AM4 sorgt AMD dafür, dass zum

BRISTOL-RIDGE-APUS FÜR DEN DESKTOP-SOCKEL AM4*

Name	Module	Kerne	L2-Cache	Basistakt	Max. Turbotakt	Max. Speichertakt	GPU-Shader	GPU-Takt	TDP	Konfigurierbare TDP
Nicht bekannt	2	4	2 Mebabyte	3,6 GHz	4,0 GHz	DDR4-2400	512	948 MHz	65 Watt	45 bis 65 Watt
Nicht bekannt	2	4	2 Mebabyte	3,1 GHz	3,5 GHz	DDR4-2400	512	900 MHz	35 Watt	Entfällt
Nicht bekannt	2	4	2 Mebabyte	3,4 GHz	3,8 GHz	DDR4-2400	384	948 MHz	65 Watt	45 bis 65 Watt
Nicht bekannt	2	4	2 Mebabyte	3,0 GHz	3,2 GHz	DDR4-2400	384	900 MHz	35 Watt	Entfällt
Nicht bekannt	2	4	2 Mebabyte	3,4 GHz	3,8 GHz	DDR4-2400	Keine GPU	Keine GPU	65 Watt	45 bis 65 Watt
Nicht bekannt	2	4	2 Mebabyte	3,0 GHz	3,2 GHz	DDR4-2400	Keine GPU	Keine GPU	35 Watt	Entfällt
Nicht bekannt	2	4	2 Mebabyte	2,5 GHz	2,8 GHz	DDR4-2400	Keine GPU	Keine GPU	35 Watt	Entfällt
Nicht bekannt	1	2	1 Mebabyte	2,5 GHz	2,8 GHz	DDR4-2400	256	900 MHz	65 Watt	45 bis 65 Watt

* Daten nicht von AMD bestätigt

BRISTOL-RIDGE-APUS FÜR DEN MOBILE-SOCKEL FP4*

Name	Module	Kerne	L2-Cache	Basistakt	Max. Turbotakt	Max. Speichertakt	GPU-Shader	GPU-Takt	TDP	Konfigurierbare TDP
Nicht bekannt	2	4	2 Mebabyte	3,0 GHz	3,7 GHz	DDR3-2133/DDR4-2400	512	900 MHz	35 Watt	25 bis 45 Watt
Nicht bekannt	2	4	2 Mebabyte	2,7 GHz	3,6 GHz	DDR3-1866/DDR4-1866	512	758 MHz	15 Watt	12 bis 15 Watt
Nicht bekannt	2	4	2 Mebabyte	2,8 GHz	3,5 GHz	DDR3-2133/DDR4-2400	384	900 MHz	35 Watt	25 bis 45 Watt
Nicht bekannt	2	4	2 Mebabyte	2,5 GHz	3,4 GHz	DDR3-1866/DDR4-1866	384	758 MHz	15 Watt	12 bis 15 Watt
Nicht bekannt	2	4	2 Mebabyte	2,6 GHz	3,3 GHz	DDR3-2133/DDR4-2400	384	800 MHz	35 Watt	25 bis 45 Watt
Nicht bekannt	2	4	2 Mebabyte	2,3 GHz	3,2 GHz	DDR3-1866/DDR4-1866	384	686 MHz	15 Watt	12 bis 15 Watt
Nicht bekannt	1	2	1 Mebabyte	2,3 GHz	3,2 GHz	DDR3-1866/DDR4-1866	256	800 MHz	15 Watt	12 bis 15 Watt

* Daten nicht von AMD bestätigt

Launch der Zen-Prozessoren eine ausgereifte Plattform und große Auswahl von Platinen bereitsteht. Mit Zen geht AMD die größten Schwächen der aktuellen FX-Chips an, nämlich die geringe Leistung pro Kern, Megahertz und Watt. Ob die Bemühungen angesichts des aktuellen Rückstands reichen, um Intel in allen Preisklassen Paroli zu bieten, hängt von vielen Faktoren ab und lässt sich aktuell nicht vorhersagen. Fest steht aber: AMD wird den Abstand zumindest deutlich verringern und hat mit Zen eine vielversprechende Basis für Weiterentwicklungen in den Folgejahren.

BROADWELL-E-CPUS FÜR DEN SOCKEL 2011-V3*

Name	Kerne	Threads (SMT)	Cache	Basistakt	Max. Turbotakt	Max. Speichertakt	TDP
Core i7-6950X	10	20	25 Mebabyte	3,0 GHz	3,5 GHz	DDR4-2400	140 Watt
Core i7-6900K	8	16	20 Mebabyte	3,2 GHz	3,7 GHz	DDR4-2400	140 Watt
Core i7-6850K	6	12	15 Mebabyte	3,6 GHz	3,8 GHz	DDR4-2400	140 Watt
Core i7-6800K	6	12	15 Mebabyte	3,4 GHz	3,6 GHz	DDR4-2400	140 Watt

* Daten nicht von Intel bestätigt

CPUS: INTEL BROADWELL-E

Anfang Juni wird der x86-Marktführer voraussichtlich den Nachfolger von Haswell-E für den Sockel 2011-v3 vorstellen. Da die bereits 2015 debütierte Broadwell-Mikroarchitektur zum Einsatz kommt, ist eine höhere Pro-MHz-Leistung nahezu garantiert. Intel dreht offenbar an der Kernschraube: Mit dem Core i7-6950X soll erstmals ein Zehnkernprozessor für das Desktop-Segment erscheinen. Während dieser Chip, als Nachfolger des aktuellen Flaggschiffs i7-5960X, über 1.000 Euro kosten wird, winkt mit dem i7-6900K ein etwas günstigerer Einstieg in die Welt der Core-i7-Achtkerner. Alle Broadwell-E-Prozessoren weisen voraussichtlich eine TDP von 140 Watt auf und unterstützen DDR4-2400 im Quad Channel. Die Kompatibilität mit dem X99-Chip gilt als sicher, mit einem neuem Platinen-Chipsatz ist nicht zu rechnen.

Ende 2016 geht der Skylake-Refresh Kaby Lake an den Start, womöglich zuerst für den Mobile-Markt und etwas später für den Sockel 1151. Neben nativer HDCP-2.2-Unterstützung ist mit einer flotteren IGPU zu rechnen. Manche Modelle erhalten einen von Broadwell bekannten, aus EDRAM bestehenden, 64 bis 256 Mebabyte großen L4-Cache. Parallel dazu sollen mit der 200er-Serie auch neue Platform Controller Hubs debütieren. Erst in der zweiten Hälfte 2017 soll Cannonlake erscheinen, mit dem Skylake auf 10 Nanometer geschrumpft wird.

PC-GAMES-PROGNOSE: Der Core i7-6950X wird sich im Sommer die Leistungskrone aufsetzen. Die neuen Broadwell-E-Chips liegen allerdings wohl ausnahmslos im gehobenen Preisbereich. Für den Mainstream-Sockel 1151 stehen voraussichtlich keine Änderungen an; hier bekommt Intel hoffentlich die Lieferprobleme in den Griff, die im Handel zu einer schrittweisen Verteuerung des Core i7-6700K geführt haben. Kaby Lake und Cannonlake spielen vor 2017 keine Rolle.

GRAFIK-CHIPS: AMD ARCTIC ISLANDS

Wenn AMD am aktuellen Namensschema festhält, gelangen die Grafikkarten auf Basis der nächsten GPU-Generation unter dem Namen Radeon Rx 4xx in den Handel. AMD-CEO Lisa Su hat bereits angekündigt, dass die kommende GPU-Generation eine wesentlich höhere Energieeffizienz bietet. Sie verspricht gegenüber der aktuellen Generation eine doppelt so hohe Leistung pro Watt. Ermöglichen werden dies sowohl Verbesserungen der Architektur als auch



Broadwell-E-Prozessoren sollen auf bereits erschienenen Sockel-2011-v3-Mainboards wie dem MSI X99S Gaming 9 AC funktionieren. Damit der Prozessor korrekt erkannt wird, ist aber sicherlich ein BIOS-Update erforderlich.


Die Radeon R9 295X2 erhält wohl noch im Frühjahr einen Dual-GPU-Nachfolger in Form der Radeon R9 Fury X2 mit zwei Fiji-XT-Grafikchips.



Die Taktstufe DDR4-2400 wird voraussichtlich sowohl von Broadwell-E als auch Bristol Ridge offiziell unterstützt. Zen-Prozessoren dürften kaum dahinter zurückfallen.

Optimierungen des Fin-FET-Fertigungsprozesses beim Produzenten TSMC. Das 16-nm-Verfahren soll eine doppelt so hohe Transistordichte wie die aktuelle 28-nm-Fertigung bieten und verspricht eine niedrigere Leistungsaufnahme und höhere Taktfrequenzen. Einer Pressemitteilung zufolge hat Globalfoundries aber bereits für AMD Produkte im 14-nm-Prozess gefertigt; falls nicht Zen dahintersteckt, dann fast zwangsläufig Arctic Islands.

Eine Schlüsselrolle spielt die nächste Generation von High Bandwith Memory. Die neue Ausbaustufe des Stapelspeichers bietet gegenüber der aktuellen Version voraussichtlich die doppelte Transferrate und bei Bedarf die achtfache Kapazität. Karten mit mindestens 8 Gigabyte Grafikspeicher steht damit nichts mehr im Wege. Voraussichtlich wird AMD wie bisher nur auf den Topmodellen HBM verbauen und Einsteiger- und Mittelkasse-Karten mit GDDR5-Speicher ausrüsten.

Arctic Islands spaltet sich in drei einzelne Grafikchips auf, nämlich Greenland, Ellesmere und Baffin. Greenland wird voraussichtlich die neue High-End-Lösung für den Desktop. Technikchef Raja Koduri von AMD sprach in einem Interview im November allerdings von lediglich zwei neuen GPUs. Da drei Codenamen im Umlauf sind, könnte hinter Ellesmere und Baffin die gleiche GPU stecken, nur jeweils mit geringen Anpassungen für das Mainstream-Segment und den Mobil-Markt. Man munkelt, dass AMD 2016 noch nicht die gesamte Produktpalette auf die neue GPU-Generation umstellt, sondern in einzelnen Segmenten auf Rebrandings mit kleinen Verbesserungen setzt. Die ersten Produkte der Radeon-Rx-4xx-Serie erscheinen angeblich im Sommer.

Davor rechnen wir mit einer bisher als Radeon R9 Fury X2 bekannten Dual-GPU-Lösung, im Prinzip einem Fury-X-Crossfire-Gespann auf einer Platine. Möglicherweise reduziert AMD trotz Kompaktwasserkühlung von Cooler Master den Chiptakt leicht, um die Abwärme zu senken. Leider bleibt es bei 4 Gigabyte HBM pro GPU – angesichts der hohen Rohleistung bei manchen Spielen ein Flaschenhals.

PC-GAMES-PROGNOSE: Die Strukturverkleinerung ermöglicht den größten Leistungszuwachs seit Jahren. Der Erfolg von Arctic Islands hängt allerdings stark von den Fertigern ab. Damit Preis und Verfügbarkeit stimmen, muss die Fertigung in hohen Stückzahlen bei wenig Ausschuss ohne Verzögerungen gelingen.

GRAFIKCHIPS: NVIDIA PASCAL

Bei Nvidias kommenden Grafikchips gilt eine Fertigung bei TSMC im 16-nm-Verfahren als wahrscheinlich. Das eröffnet wie bei AMD die Chance, Energieeffizienz und Leistung stark wie lange nicht zu erhöhen. Einem Nvidia-Treiber ließen sich kürzlich die Codenamen kommender GPUs entnehmen. Demzufolge erscheint Pascal in sechs Ausbaustufen, die im Wesentlichen direkte Nachfolger existierender Chips sind:

- **GP108:** Low-Budget; Nachfolger der Mobile-GPU GM108 (z. B. Geforce 930M)
- **GP107:** untere Mittelklasse; Nachfolger der Mainstream-GPU GM107 (z. B. Geforce GTX 750)
- **GP106:** obere Mittelklasse; Nachfolger der GM206-GPU (z. B. Geforce GTX 960)
- **GP104:** Oberklasse; Nachfolger der GM204-GPU (z. B. Geforce GTX 970)
- **GP102:** High-End
- **GP100:** High-End; Nachfolger der GM200-GPU (z. B. Geforce GTX Titan X)

Aus dem Rahmen fällt das Modell GP102, welches sich mangels eines direkten Vorgängers hinsichtlich der Nomenklatur schlecht einschätzen lässt. Denkbar ist, dass Nvidia den GP102 primär für PC-Gaming und den GP100 zusätzlich für professionelle PC-Nutzung auslegt. Der GP102 könnte bei der Double-Precision-Leistung beschnitten sein, aber mit höheren Taktfrequenzen oder – wir sind dem Gerücht gegenüber skeptisch – zusätzlichen Shader-Einheiten in den Handel gelangen.

Wie bei AMD ist der Einsatz der zweiten HBM-Generation geplant. Theoretisch lassen sich bis zu 32 Gigabyte verbauen, die Obergrenze hat Nvidia aber einer im September veröffentlichten Roadmap zufolge bei 16 Gigabyte angesetzt. Die Transferrate soll rund 1 TB/s betragen, dafür liegen die Chips wie bei Fury-Grafikkarten direkt neben dem Grafikchip (siehe Bild einer Fiji-GPU unten). In der Mittelklasse ist weiterhin mit GDDR5-Speichern zu rechnen.

Nvidia bewirbt Pascal mit der Funktion „Mixed Precision", nämlich der Unterstützung von Gleitkommaberechnungen mit einer variablen Genauigkeit von 16 bis 64 Bit. Voraussichtlich steigt die CUDA- und Double-Precision-Leistung durch diese Maßnahme gegenüber der aktuellen Generation signifikant.

Im High-Performance-Computing-Bereich plant Nvidia den Einsatz von Nvlink. Die proprietäre PCI-Express-Alternative soll die Rechenleistung in bestimmten Szenarien mehr als verdoppeln. Für GPGPU-Supercomputer ist auch Unified Memory interessant. Damit können Prozessor und Grafikchip gegenseitig auf den Arbeits- und Grafikspeicher zugreifen. Im Endkundensegment ist mit Nvlink allerdings nicht zu rechnen, die Kommunikation zwischen Grafikkarte und Prozessor findet weiterhin über PCI-Express statt.

Als Konter auf die R9 Fury X2 bereitet Nvidia gerüchteweise die Geforce GTX 990 mit zwei GM200-GPUs und 2 × 6 oder gar 12 Gigabyte vor; Details sind nicht bekannt.

PC-GAMES-PROGNOSE: Nvidia möchte anscheinend das gesamte Portfolio relativ schnell auf die Pascal-Mikroarchitektur umstellen, was nur bei einer reibungslos verlaufenden Massenproduktion von

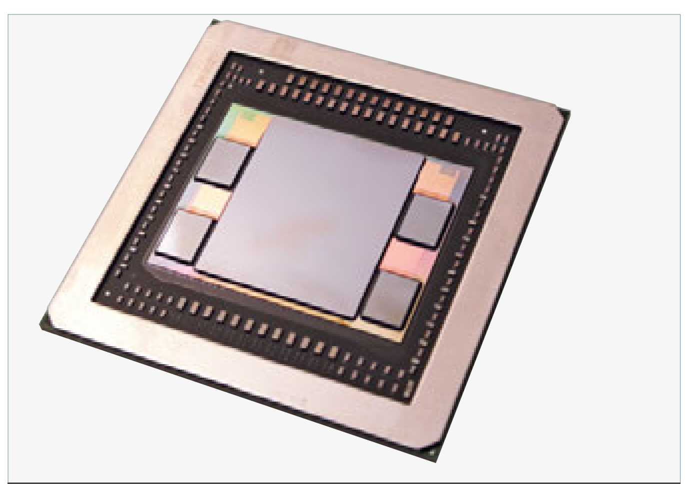

2016 wird HBM (High Bandwith Memory) der Speicherstandard für High-End-Grafikkarten. Er bietet höhere Transferraten und ermöglicht kompakte Designs wie die Radeon R9 Nano.



Bild: Frontier Developments

In der Virtual-Reality-Version erfordert *Elite Dangerous: Horizons* laut Entwickler mindestens einen Core i7-3770K oder FX-4350 (sic!) sowie eine Geforce GTX 980 und 16 Gigabyte RAM.



Bild: Oculus VR

Oculus Touch ist ein optionales Controller-Duo, dessen Position im dreidimensionalen Raum bestimmt wird und das erst einige Monate nach Rift im Handel erscheinen soll.

16-nm-GPUs bei TSMC gut funktionieren dürfte. Dank HBM könnte auch Nvidia kleine, schnelle Karten nach Art der R9 Nano herausbringen.

DIRECT X 12

Windows 10 unterstützt als einziges Betriebssystem die neue API, ist aber aufgrund der aggressiven Update- und Datenschutz-Politik umstritten. Voraussichtlich erscheint 2016 mit dem Free2Play-Titel *Fable Legends* lediglich ein Spiel, das Direct X 12 und damit Windows 10 zwingend voraussetzt. Allerdings kommen dieses Jahr mehrere Spiele heraus, welche die Programmierschnittstelle zumindest optional unterstützen. Dazu zählen *Hitman* (11.03.2016), *Ark: Survival Evolved* (Juni 2016) und *Deus Ex: Mankind Divided* (23.08.2016). Zudem sind aktuell mindestens drei Spiele in Entwicklung, die Publisher Microsoft nur für Windows 10 veröffentlichen möchte, obwohl sie den bisherigen Erkenntnissen zufolge nicht einmal Direct-X-12-Funktionen nutzen. Die Rede ist von *Minecraft* in der Windows 10 Edition, *Halo Wars 2* und dem MOBA-Action-Mix *Gigantic*.

VIRTUAL REALITY

Oculus VR plant, die erste Retail-Version der VR-Brille Oculus Rift im Frühjahr auf den Markt zu bringen. Vorbestellern verspricht man die Auslieferung des in Deutschland aufgrund einer einstweiligen Verfügung der Oculus Optikgeräte GmbH voraussichtlich unter einem anderen Namen angebotenen Geräts sogar für den 28.03.2016. Geboten werden zwei Displays mit OLEDs und einer Auflösung von jeweils 1.080 × 1.200 Pixeln, was zu einer kombinierten Auflösung von 2.160 × 1.200 führt. Die Bildwiederholfrequenz beträgt 90 Hz. Als Systemanforderung gibt die Firma einen Core i5-4590 und eine Geforce GTX 970 oder Radeon R9 290 zusammen mit 8 Gigabyte RAM, HDMI 1.3 und 2 × USB 3.0 vor. In vielen Spielen wird aber mehr GPU-Leistung erforderlich sein, um das angepeilte Ziel – stets 90 Fps in 2.160 × 1.200 – zu erreichen. VR-Lösungen sind besonders abhängig von einer stabilen Framerate.

Seit der CES 2016 steht der Preis der VR-Lösung fest: Anders als zunächst in Aussicht gestellt, positioniert er sich mit 599 US-Dollar recht hoch, für deutsche Besteller werden 699 Euro aufgerufen, wobei zusätzlich 42 Euro Versand hinzukommen. Im Preis enthalten sind neben dem Headset, Kabeln und der Tracking-Sensorik noch zwei Spiele und ein Xbox-One-Controller sowie die Oculus Remote, die speziell für die VR-Bedienung ausgelegten Touch-Controller erscheinen später im Jahr separat. Mit Oculus Home soll es darüber hinaus einen Client geben, der speziell für die Nutzung mit Oculus Rift ausgelegt ist.

Das Konkurrenzprodukt HTC Vive ist ohne Preisangabe für April angekündigt. Die zusammen mit Valve entwickelte Brille hat ebenfalls HDMI- und USB-Anschlüsse und wird voraussichtlich die gleiche Auflösung und Bildwiederholfrequenz bieten. Das Blickfeld soll rund 110 Grad betragen, verbaut sind ein Beschleunigungssensor, ein Gyrometer und ein Laser-Positionsmessgerät. Zwei Basisstationen, die Lasterstrahlen aussenden, ermöglichen die Ortung des Spielers in einem Bereich von rund 5 × 5 Metern. Der Steam VR Controller (einer pro Hand) nutzt das Trackpad des Steam Controllers und lässt sich ebenfalls im Raum orten.

AUFRÜSTFALLE PCI-EXPRESS 4.0?

Wie die PCI Special Interest Group im Sommer 2015 bekanntgab, wird PCI-Express 4.0 erst 2017 erscheinen. Der Standard ist noch nicht finalisiert, für langfristig planende Aufrüster zeichnet sich aber eine Upgrade-Falle ab: Mainboards mit PCI-Express-4.0-Steckplatz ermöglichen den Betrieb von PCI-Express-3.0-Grafikkarten. Es wird aber vielleicht nicht möglich sein, PCI-Express-4.0-Grafikkarten auf Hauptplatinen mit PCI-Express-3.0-Steckplatz zu verwenden – auch nicht mit reduziertem Datendurchsatz wie es bisher bei neuen PCI-Express-Standards der Fall war. Ursächlich dafür ist die Einführung eines neuen Steckplatzes, um die theoretische Maximaltransferrate von knapp 32 GB/s in jede Richtung erzielen zu können. ❑

FÜR 2016 ERWARTETE PC-SPIELE (AUSZUG) – TERMINÄNDERUNGEN MÖGLICH

Name	Termin
Dragon's Dogma: Dark Arisen	15. Januar
Resident Evil HD	19. Januar
Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4	5. Februar
XCOM 2	5. Februar
Battleborn	9. Februar
Firewatch	9. Februar
Unravel	9. Februar
Mighty No. 9	12. Februar
Street Fighter 5	16. Februar
Mirror's Edge Catalyst	25. Februar
Plants vs. Zombies Garden Warfare 2	Februar
Far Cry Primal	1. März
The Division	8. März
Hitman	11. März
Day of the Tentacle Remastered	März
Descent: Underground	März
ADR1FT	1. Quartal
Homefront Evolution	1. Quartal
Need for Speed	1. Quartal
Overwatch	1. Quartal
Rollercoaster Tycoon World	1. Quartal

Name	Termin
Rise of the Tomb Raider	1. Quartal
Trackmania Turbo	1. Quartal
Doom	1./2. Quartal
Dark Souls 3	12. April
Total War: Warhammer	28. April
Shroud of the Avatar	April
No Man's Sky	Juni
Ark Survival Evolved	Juni
Die Zwerge	2./3. Quartal
Sommer Kingdom Come Deliverance	2./3. Quartal
Deus Ex: Mankind Divided	23. August
Word of Warcraft: Legion	21. September
Halo Wars 2	3./4. Quartal
Divinity: Original Sin 2	Dezember
Battlefield 5	4. Quartal
Mass Effect Andromeda	4. Quartal
Day Z	2016
Dishonored 2	2016
Mafia 3	2016
Shadow Warrior 2	2016
Torment: Tides of Numenera	2016

FAZIT

Hardware 2016

Während AMD mit Zen aufgrund der schwierigen finanziellen Situation gewissermaßen zum Erfolg verdammt ist, lässt es Intel eher ruhig angehen. Ob Arctic Islands oder Pascal die Nase vorne haben wird, ist noch völlig offen. Die VR-Hardware von Oculus & Co. kommt endlich auf den Markt, wird aber vorerst kein günstiges Vergnügen.

EINSTEIGER-PC



Ein Preistipp ist unser Einsteigerrechner zwar nicht unbedingt. Dafür ist auch bei fordernden Titeln dank GTX 960 mit 4 GB VRAM flüssiger Spielspaß in 1080p möglich.

CPU



Hersteller/Modell: .... AMD FX 6300 + ... Alpenföhn Brocken Sella
Kerne/Taktung: .... 6 Kerne/3,5 GHz (Turbo 4,1 GHz)
Preis: .... 105 Euro + 18 Euro

ALTERNATIVE

Aufgrund des nach wie vor sehr guten Preis-Leistungs-Verhältnisses und hohen Taktpotenzials in Kombination mit dem empfohlenen Kühler bleibt der **AMDs FX-6300** ein echter Spar-Tipp. Eine **Intel-CPU** mit vergleichbarer Leistung wäre **Core i3-4170** (**2 Kerne + SMT/3,7 GHz**) inklusive Boxed-Kühler für **115 Euro**.

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: .... Gainward GTX 960 Phantom 4GB
Chip-/Speichertakt: ..... 1.253/3.506 GHz
Speicher/Preis: .... 4 Gigabyte/**215 Euro**

ALTERNATIVE

Wer AMD den Vorzug gibt und mit dem höheren Stromverbrauch leben kann, greift zu einer R9 380 mit 4 GByte Grafikspeicher. Die verfügt über dieselbe Leistung wie die GTX 960 4GB. Unsere Empfehlung: **Sapphire R9 380 Nitro (985 MHz, 2.900 Chip-/Speichertakt)** für **220 Euro**.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Asus M5A97 R2.0
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel AM3+ (970)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR3, x16 (3), x1 (2), PCI (3), 4x USB 3.0/**85 Euro**

ALTERNATIVE

Wer den **Core i3-4170** in seinem PC nutzen will, dem empfehlen wir das **Asus B85-Pro Gamer** (**Sockel 1150, H97-Chipsatz**) für **100 Euro**. Die Hauptplatine bietet zusätzlich zu einem **PCI-E-3.0-**, drei **PCI-E-2.0-** (x16/x4/x1) und drei PCI-Steckplätzen noch eine **IGP** sowie AMD 2-Way-CrossfireX (x16/x4).

RAM



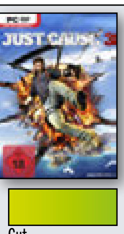
Hersteller/Modell: .... Crucial Ballistix Tactical .... (BLT2CP8G3D1869DT1TX0EU)
Kapazität/Standard: ... 2x 8 Gigabyte/DDR3-1866
Timings/Preis: .... 9-9-9-27/**84 Euro**

OPTIMAL FÜR FULL-HD-GAMING

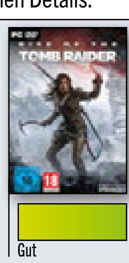
- Die Kombi aus FX-6300 und der R9 380 garantiert in *Assassin's Creed: Syndicate* ca. 45 Fps.
- Bei *Just Cause 3* erzielt ihr in fordernden Szenen und Full HD dank der GTX 960 rund 43 Fps.
- *Rise of the Tomb Raider* profitiert von der GTX 960 und läuft in 1080p mit fast allen Details.



Gut



Gut



Gut





◄ Zur Ausstattung des Carbide 400C gehören unter anderem eine Seitentür mit Sichtfester sowie eine Abdeckung für Netzteil und Laufwerkskäfige.

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ...... Samsung SSD 850 Evo/ .... Toshiba DT01ACA300
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6Gb/s/250 Gigabyte/ .... 3.000 GByte
U pro Min./Preis: .... –/7.200/**76 Euro/82 Euro**

CORSAIR CARBIDE 400C: VIEL PLATZ TROTZ KOMPAKTER FORM

Für alle, die bei einem Gehäuse auf Kunststoff als Material verzichten möchten, hat Corsair mit dem 400C eine bezahlbare Alternative auf Lager.
Trotzt seiner kompakten Ausmaße bietet das Corsair Carbide 400C, dessen vorderseitige und obere Abdeckungen aus Stahl anstatt Kunststoff gefertigt sind, Platz für reguläre ATX-Platinen (CPU-Kühler bis max. 170 mm Höhe) sowie mehrere GPUs (max. Länge 370 mm). Für WaKü-Fans ist der mit leicht zugänglichen Staubfiltern an der Vorder-, Ober- und Unterseite bestückte Midi-Tower ebenfalls geeignet. Ab der Vorderseite ist Platz für einen Radiator bis zu 360 mm, in den Deckel passt ein Wärmetauscher mit bis zu 240 mm Größe und am Heck ist Platz für ein 120-mm-Modell. Für eine ordentliche Luftkühlung sorgen je ein Corsair-Lüfter AF120L und AF140L. Zur weiteren Sonderausstattung des für 100 Euro erhältlichen 400C-Modells gehören die eine werkzeuglose Laufwerksinstallation, zahlreiche Kabelführungsoptionen, zwei modulare 3,5-Zoll-Laufwerkschächte, ein Netzteil-Gehäuse sowie ein Seitenfenster. Letzgenanntes fehlt beim schallgedämmten Carbide-400Q-Modell für 110 Euro.

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Aerocool Aero-1000, Seitenfenster, drei .... 120-mm-Lüfter mitgeliefert (**68 Euro**)
Netzteil: .. Fractal Design Edison M 650 Watt (**87 Euro**)
Laufwerk: . LG GH24NSCO (DVD-RW) (**12 Euro**)

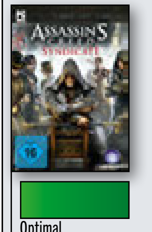


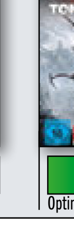
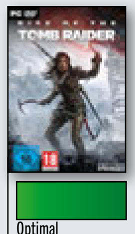
MITTELKLASSE-PC

Der Mittelklasse-PC schafft nicht nur in Full HD bei vielen aktuellen Spielen die 60-Fps-Marke. Ihr könnt sogar die WQHL-Auflösung nutzen.

WQHD-TAUGLICH DANK R9 390

- In 2.560 x 1.440 (WQHD) läuft *Assassin's Creed: Syndicate* mit 53 Fps in 1080p sogar mit 60 Fps.
- Dank der R9 390 läuft *Just Cause 3* in 1080p mit ca. 59 Fps sowie in 1440 noch mit 50 Fps.
- In 1080p liegt eure Fps-Rate bei *Rise of the Tomb Raider definitiv* jenseits der 60 Bilder pro Sekunde..



Optimal | Optimal | Optimal

CPU



Hersteller/Modell: .... Intel Core i5-6500 (Skylake) + EKL Alpenföhn Sella
Kerne/Taktung: .... 4c/4t/3,2 GHz (Turbo 3,6 GHz)
Preis: .... **203 Euro** + **37 Euro**

ALTERNATIVE

Eine **AMD-CPU** mit ähnlichem Preis-Leistungs-Verhältnis wie der kleinste Skylake-Vierkerner wäre der **FX-8350 (4m/8t/4,0 GHz/ Turbo 4,2 GHz)** für **166 Euro.** Da in dem Achtkerner Taktpotenzial steckt und er schnell warm wird, solltet ihr den FX-8350 durch den **EKL Alpenföhn Brocken 2 (38 Euro)** kühlen lassen.

GRAFIKKARTE

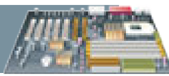


Hersteller/Modell: .... Asus R9 390 Strix DC3OC
Chip-/Speichertakt: .....1.030/3.000 MHz
Speicher/Preis: ....8 Gigabyte GDDR5/**355 Euro**

ALTERNATIVE

Wer Nvidias Gameworks-Effekte beim Spielen nutzen will, dem raten wir zur **MSI GTX 970 Gaming 4G** für **356 Euro.** Die **GTX 970** von **MSI** ist allerdings etwas langsamer als die **Asus R9 390 Strix DC3OC** und mit **weniger als der Hälfte** an **Videospeicher** bestückt. Dafür kommen Stromsparer auf ihre Kosten, da der Verbrauch bei der GTX 970 niedriger ausfällt.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Gigabyte GA-H170-HD3
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 1151 (Z170)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR4, PCI-E 3.0 x16 (2), PCI-E 3.0 x1 (1), PCI (2),1x M.2. (PCI-E 3.0x4)/**101 Euro**

ALTERNATIVE

Entscheidet ihr euch für den **AMD FX-8350,** wäre die beim Einsteiger-PC als Alternative zum Sockel-1150-Board aufgeführte **AM3+-Platine**, das **Asus M5A97 R2.0,** eine sehr gute und für **85 Euro** auch noch eine relativ günstige Wahl.

SSD/HDD

Hersteller/Modell: ......Samsung SSD 850 Evo/Hitachi ....Deskstar HDS724040ALE640
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6Gb/s/500 GB/4.000 GByte
U pro Min./Preis: ....-/7.200/**150 Euro**/**181 Euro**

RAM



Hersteller/Modell: ....Kingston Hyper X Fury ....(HX424C15FBK4/16)
Kapazität/Standard: ..4x 4 Gigabyte/DDR4-2400
Timings/Preis: ....15-15-15-35/**101 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: . . Be quiet Silent Base 600 Orange/Dämmung, je ein 120/140-mm-Lüfter mitgeliefert (**92 Euro**)
Netzteil: . . Be quiet Dark Power Pro 11 550 Watt (**133 Euro**)
Laufwerk: . LG GH24NSCO (DVD+/-RW: 24x/24x/6x/5x/16x, 8x DVD-R DL) (**12 Euro**)



▲ Mit ca. 90 Euro ist die Strix Soar das günstigste Modell der mit Fokus auf den Spieler entwickelten Asus-Soundkarten. Technisch betrachtet unterscheidet sie sich nicht vom Raid-Pro-Modell.

▼ Rund 50 Euro mehr muss der Spieler bei der Asus Strix Raid Pro für die Tischfernbedienung berappen. Technische Unterschiede zur Strix Soar gibt es aber trotz des Aufpreises nicht.

ASUS STRIX RAID PRO UND SOAR: GUTER KLANG FÜR SPIELER

Mit den beiden Modellen Strix Raid Pro und Strix Soar erweitert Asus das Angebot an Mittelklasse Soundkarten um zwei neue Modelle. Beide Klangbretter nutzen jedoch die gleiche tonangebende Hardware.

In puncto Technik gibt es keine Unterschiede zwischen der Asus Strix Soar (**Wertung: 1,85**) und der Strix Raid Pro (**Wertung: 1,69**). Bei der Raid Pro ist lediglich die Tischfernbedienung mit enthalten, auf die sich vier verschiedene Funktionen wie die Bassverstärkung oder die Surround-Virtualisierung legen lassen. Diese Tischbox fehlt beim Einstiegsmodell Soar für 90 Euro und ist somit 50 Euro günstiger, als die Strix Raid Pro angeboten wird. Die beiden technisch identischen Soundkarten setzen beim DAC auf den ESS 9006AS, dessen maximale Bitrate bei 24 Bit und maximale Samplingrate bei 192 kHz liegen. Außerdem findet sich ein einzelner LME49720NA-Operationsverstärker auf dem PCB. Dazu fehlen die Wima- sowie alle bis auf zwei Nichicon-KT-Kondensatoren.

Der Kopfhörerausgang (Verstärker: Texas Instruments TPA6120A) bringt nur recht wenig Leistung, wir messen lediglich 60 mA bei maximaler Verstärkung. So leidet das Klangbild bei anspruchsvollen Kopfhörern recht deutlich. Für weniger schwierig zu befeuernde Geräte oder Headsets ist die Leistung aber ordentlich. Klanglich kann die Strix Soar mit ihrem detailreichen, klaren und differenzierten Sound aber auch anspruchsvolle Hörer überzeugen. Für 90 Euro ist sie ein faires Angebot, wenn ihr Wert auf guten, ausgewogenen Klang sowie gute Spiele-Features legt.



Neue Prämien im Shop!

GADGETS & FANSTUFF

Lieferbar, solange Vorrat reicht

AKTUELLE TOP-GAMES

Lieferbar, solange Vorrat reicht

GUTSCHEINE

amazon.de

Geschenkgutschein

Betrag: € 30,-

* Amazon.de ist kein Sponsor dieses Programms. Amazon, Amazon.de, das Amazon.de-Logo und das Amazon.de-Gutschein-Logo sind Marken von Amazon EU SARL oder ihrer verbundenen Unternehmen. Den vollständigen Wortlaut der Gutscheinbedingungen finden Sie unter www.amazon.de/einloesen.

Weitere Gutscheine, etwa für Gamesserver von 4players.net, finden Sie in unserem Shop!

NÜTZLICHES

USK: Ab 16 Jahren

Lieferbar, solange Vorrat reicht

LEATHERMAN

Leave nothing undone.

LED LENSER

by Zweibrüder Optoelectronics GmbH

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.pcgames.de





HIGH-END-PC

Spielen mit einer Auflösung von 2.560 x 1.440 und Frameraten jenseits von 60 Fps – das ist mit dem High-End-PC problemlos möglich. Selbst in UHD erzielt ihr noch Bildraten jenseits von 30 Fps.

CPU



Hersteller/Modell: .... Intel Core i7-6700K (Skylake) + EKL Alpenföhn Brocken 2
Kerne/Taktung: .... 4c/8t/4,0 GHz (Turbo 4,2 GHz)
Preis: .... **374 Euro** + **38 Euro**

ALTERNATIVE

Eine AMD-CPU für den High-End-Bereich gibt es nicht und das Topmodell der **Skylake-S-CPUs** ist aktuell gut verfügbar. Eine Alternative mit gleicher Leistung wäre der **Core i7-5820K** (**6c/12t/3,3 GHz/3,6 GHz**) für den **Sockel2011-v3** (**410 Euro**).

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: .... Asus R9 Fury Strix
Chip-/Speichertakt: .....970+/1.000 MHz
Speicher/Preis: ....4 Gigabyte HBM/**584 Euro**

ALTERNATIVE

In 1080p liegt die rund **60 Euro** günstigere **Palit GTX 980 Super Jetstream** (**1.328/3.600 MHz**) im Leistungsvergleich auf demselben Niveau wie die **R9 Fury**. In 1440p/2160p ist **AMDs High-End-GPU** allerdings flotter als **Nvidias GTX 980**.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Asus Maximus VIII Ranger
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 1151 (Z170)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR4, x16 3.0 (3), x1 3.0 (3), 1x M.2/M-Key/**180 Euro**

ALTERNATIVE

Wer mit dem **Core i7-5820K** noch auf einen Haswell-E-Prozessor setzt, benötigt auch eine ältere **Sockel-2011-v3-Hauptplatine**. Unser Preis-Leistungs-Tipp wäre das **Gigabyte X99-UD3** für **133 Euro**, das mit zwei M.2-Anschlüssen bestückt ist.

RAM



Hersteller/Modell: ....G.Skill Ripjaws 4 ....(F4-2400C15Q-32GRR)
Kapazität/Standard:...4 x 8 Gigabyte/DDR4-2400
Timings/Preis: ....15-15-15-35/**170 Euro**

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ......Samsung SSD 850 Evo/Western Digital Red (WD60EFRX)
Anschluss/Kapazität: ....SATA3 6Gb/s/1.000 GB/6.000 GByte (5.400 U/min, 64 MB Cache)
U pro Min./Preis: ....-/7.200/**330 Euro**/**252 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Phanteks Enthoo Luxe, Seitenfenster, ein 200- .... mm- und zwei 180-mm-Lüfter (**152 Euro**)
Netzteil: .. Be quiet Dark Power Pro 11 850 Watt (**193 Euro**)
Laufwerk: .. DVD/BD-Brenner Asus BW-16D1HT (Blu-ray/ DVD Single und Dual Layer) (**74 Euro**)

FÜR WHQL OPTIMAL GERÜSTET

- Wenn 32 Fps reichen, könnt ihr *Assassin's Creed Syndicate* sogar in UHD mit allen Details spielen.
- In WQHD läuft *Just Cause 3* mit 56 Fps sehr flüssig. In UHD erzielt ihr sogar noch spielbare 32 Fps.
- Dank R9 Fury ist auch in *Rise of the Tomb Raider* eine Auflösung von 2.560 x 1.440 kein Problem.

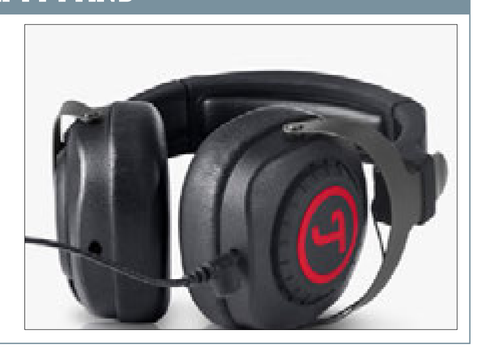
Optimal | Optimal | Optimal

▶ Obwohl Teufel den sehr robusten Turn als DJ-Kopfhörer bewirbt, hat man nicht nur diese Zielgruppe im Visier. Dank praktischer Features und ansprechenden Klangs ist er auch für Spieler interessant.

TEUFEL TURN DJ-KOPFHÖRER: ROBUSTER KLANGKÜNSTLER FÜR HI-FI-FANS

Audio-Spezialist Teufel zeigt sich von der innovativen Seite und bringt mit dem Turn einen interessanten Kopfhörer auf den Markt, der speziell für DJs entwickelt wurde.

Der Turn ist robust gebaut, die Gelenke sind metallverstärkt, der Bügel aus Federstahl ist biegsam und mit haptisch angenehmem Silikon ummantelt. Dank dieser Features sowie der stabilen Lautsprechermuscheln wiegt der auch für Spieler geeignete Turn (Wertung: 1,78) 480 Gramm. Das hohe Gewicht und der kräftige Anpressdruck sorgen für einen sehr guten Halt. Allerdings ist der mit dem „Turn Beutel" (Tragetasche) gelieferte Kopfhörer beim Tragen stets deutlich spürbar. Die Arretierung der Lautsprechermuscheln sowie die Befestigung der wechselbaren Ohrpolster erfolgt per Magnet, das ist praktisch. Das 3,5-mm-Klinkenkabel ist abnehmbar und kann beidseitig angebracht werden, zudem kann das Audiosignal mit einem weiteren Kabel zu einem zweiten Gerät übertragen werden. An der rechten Seite kann weiterhin per Drehregler die Bassverstärkung zugeschaltet werden, die den 40-mm-Neodym-Treibern zu einem 10-dB-Bassboost bei 40 Hz verhilft. Diese spielen klar und differenziert auf, die Höhen sind gar etwas spitz, der Bass ohne Boost zurückhaltend, mit Boost kräftig.



SHARK ZONE MK80 RGB: SHARKOONS ERFOLGREICHER MECHANIK-DEBÜTANT

Bisher brachte Sharkoon nur Gummidom-Tastaturen auf den Markt, die eine ordentliche Ausstattung zum günstigen und fairen Preis zu bieten hatten. Mit der neuen Shark Zone MK80 RGB bricht man mit dieser Produkt- und Preispolitik und präsentiert für 135 Euro eine mechanische Premium-Tastatur, die auch noch bunt beleuchtet ist. Unser Test zeigt, ob die Premiere gelingt.

Von separaten Makro- und Profilwahltasten abgesehen, bleiben bei der Shark Zone MK80 RGB keine Feature-Wünsche offen. Die vierstufige RGB-Beleuchtung kann für jede der 105 Tasten einzeln festgelegt werden. Alternativ bietet die Shark Zone MK80 RGB sieben vorgefertigte Effekte, die anders als die Einzeltastenbeleuchtung direkt mit den doppelt belegten Pfeiltasten (Cursor links/Cursor rechts) und ohne die umfangreiche Software angewählt werden können. Besonders unterhaltsam ist dabei der Audio-Effekt, bei dem sich die Lichtspender als eine Art Equalizer dem Rhythmus der wiedergegebenen Musik anpassen. Dazu muss allerdings der Audio-Hub der Shark Zone MK80 RGB genutzt werden, der sich neben den zwei USB-2.0-Ports ebenfalls am rechten hinteren Ende des Sharkoon-Keyboards befindet.
Dazu kommen Dinge wie der unlimitierte Key-Rollover (NKRO), für den bei UEFI- und Linux-Umgebungen ein Fallback-Modus angeboten wird, die 1.000-MHz-Polling-Rate, der 4 Megabyte große Speicher für fünf Profile sowie die Makrofunktion. Die ist jedoch auf eine Länge von 30 Tastensequenzen begrenzt. Dafür können die Makros für 103 der insgesamt 105 Tasten auch ohne die einfach bedienbare, aber visuell schlicht gehaltene Software „On the fly“ programmiert werden. Die Höhenverstellung sowie eine Handballenablage mit einem ungewöhnlichen, aber funktionalen Befestigungsmechanismus runden die auch mit Hinblick auf den Preis gelungene Ausstattung ab.
Obwohl bei der MK80 RGB die komplette F-Tastenreihe (Profile/Multimedia) sowie die Pfeiltasten (Beleuchtung) doppelt belegt sind, verliert man dank des Standard-MF-Layouts nie die Übersicht. Die Handballenablage ist ausreichend groß dimensioniert, so fällt die Ergonomie optimal aus. Da die Höhenverstellung über Gummielemente verfügt, rutscht die MK80 auch auf glatten Flächen nicht. Bei den Tastenschaltern hat man die Wahl zwischen den roten (taktil, 50 g) oder braunen (taktil, haptisch, 45/55 g) Kailh-RGB-Modellen. Beide Varianten sind ideal für Viel-Tipper und -Spieler, es emittiert jedoch viel Licht auf die Platinenabdeckung.
Unsere **Wertung von 1,41** sowie **Top-Produkt-Auszeichnung** zeigen, dass Sharkoons Shark Zone MK80 RGB ein absolut gelungenes Debüt gibt. Sie ist eine empfehlenswerte, ergonomische mechanische Tastatur, die zu einem günstigen Preis von 135 Euro auch bei der Ausstattung keine Wünsche offen lässt.



▲ Zur Top-Ausstattung der Sharkoon MK80 RGB gehören zwei USB-2.0-Ports und Audio-Anschlüsse. Die mechanischen Tastenschalter mit roter/brauner Farbcodierung kommen von Kailh.



▲ Für die sehr gute Ergonomie ist primär die ausreichend groß dimensionierte und mit einem ungewöhnlichen Befestigungsmechanismus bestückte Handballenablage verantwortlich.

LOGITECH G920 DRIVING FORCE IM TEST: WÜRDIGER NACHFOLGER DES G27?

Im direkten Vergleich mit dem Vorgänger, dem Logitech G27, bietet das G920 kaum Änderungen, ja sogar weniger Ausstattung. Serviert uns Logitech hier etwas alten Wein in neuen Schläuchen?

Mit vier schräg rechts oberhalb der Mittelachse positionierten analogen Knöpfen sowie fünf auf dem aus eloxiertem Aluminium gefertigten Radspeicher verteilten Mikroschalter-Buttons verfügt das Logitech G920 Driving Force über neun und damit fünf Zusatztasten weniger als das G27. Dafür befindet sich das D-Pad beim G920 nun schräg links von der Lenkradmitte, da Logitech die Einheit mit dem H-Schaltknüppel nicht mehr mitliefert und auf den für ca. 55 Euro erhältlichen Logitech Driving Force Shifter auch keine Zusatzknöpfe mehr verbaut. Dazu kommt, dass Logitech beim G920 anders als beim G27 auch auf die Drehzahl- und Schalt-LEDs verzichtet. Die beiden Schaltwippen aus Metall mit Mikroschaltern sowie das mit Glattleder bezogene Volant (28 cm Durchmesser) des G27 findet man dagegen am G920 Driving Force wieder. Allerdings ist das Volant an der unteren Seite abgeflacht.
Beim Befestigungsmechanismus für die Basis der Lenkeinheit greift Logitech wieder auf die bewährte und einfach zu bedienende Lösung des G27 zurück. Letzteres gilt auch für die Technik im Inneren des Logitech G920. Für die Force-Feedback-Kräfte und Vibrationen des Lenkrads sind zwei Motoren verantwortlich. Die Bodengruppe des G920 ist ebenfalls identisch mit der des G27, so bleiben die Pedale nur horizontal modifizierbar. Das Bremspedal reagiert jedoch nun nicht mehr linear. Dafür garantiert die Teppichkralle eine optimale Rutschfestigkeit. Selbiges gilt für die von G27 übernommenen Tischklemmen der Basis mit ihrem sehr griffigen, ergonomischen und im Test mit *Project Cars* direkt reagierenden Lenkrad. Das von der Zahnradmechanik der beiden Motoren erzeugte Force-Feedback sowie die Vibration fallen ordentlich, aber etwas zu schwach aus. Zusammen mit den insgesamt gut reagierenden und somit für eine feine Dosierung von Gas und Bremse geeigneten Pedalen kommt bei einem Rennspiel mit mittlerem Simulationsgrad annähernd realistischer Fahrspaß auf.
Insgesamt macht Logitech bei dem mit **1,58 bewerteten** G920 Driving Force wenig falsch, präsentiert aber auch wenig Neues. Die Lenkrad-Pedal-Kombi eignet sich gut für den Einstieg in den virtuellen Rennsport. Der fällt dank des Preises von ca. 300 Euro jedoch nicht unbedingt günstig aus.

Die mit Mikroschaltern versehenen Schaltwippen lassen sich leichtgängig betätigen, lösen aber einen Tick zu spät aus.

◀ Die Pedalerie ist auf der Unterseite mit einer Teppichkralle bestückt. Die garantiert, dass die auf dem Teppich platzierte Einheit auch bei heftigen und hektischen Pedalbetätigungen nicht rutscht.

Im nächsten Heft

Aktuell

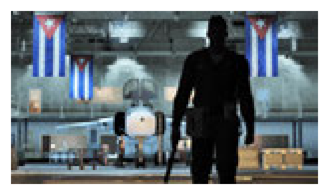
Master of Orion



Schaffen die Entwickler von Wargaming es, das tolle Spielgefühl von Teil 1 und 2 einzufangen? Wir spielen die schon sehr aussagekräftige Early-Access-Fassung des Strategiespiels ausführlich an.

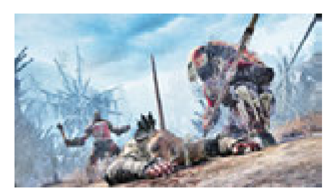
Aktuell

Hitman | Jetzt aber: Wir besuchen die Entwickler von IO Interactive und zocken den Titel an.



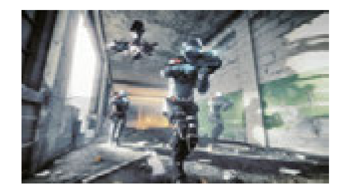
Test

Far Cry: Primal | Ab in die Steinzeit: Funktioniert der Shooter auch ohne Schusswaffen?



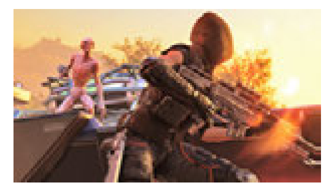
Aktuell

Homefront: The Revolution | Besser als der Vorgänger: So spielt sich der Open-World-Shooter.



Test

XCOM 2 | Endlich fertig: Für viele Strategiefans jetzt schon das Spiel des Jahres.



PC Games 03/15 erscheint am 24. Februar!

Vorab-Infos ab 20. Februar auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

BATTLE WORLDS: KRONOS



Ein Traum für alle Fans von *Battle Isle* & Co.: Erstklassige Rundentaktik aus Deutschland! Wertung in PC Games 12/2013: 80%

* Alle Themen ohne Gewähr



computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Rainer Rosenbusch, Hans Ippisch

Chefredakteur Print/Online Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Leitender Redakteur Online David Bergmann
Redaktion Peter Bathge, Matthias Dammes, Max Falkenstern, Marc Carsten Hatke, Maik Koch, David Martin, Matti Sandqvist, Felix Schütz, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Nicola Balletta, Olaf Bleich, Marc Brehme, Christian Dörre, Thorsten Küchler, Sascha Lohmüller, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Rainer Rosshirt, Lukas Schmid, Sönke Siemens, Matthias Spieth, Reinhard Staudacher, Daniel Waadt, Stefan Wilke
Redaktion Hardware Frank Stöwer
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Monika Jäger, Matthias Schöffel, Jasmin Sen
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert © Bethesda
Video Unit Simon Fistrich (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Dominik Pache, Michael Schraut, Alexander Wadenstorfer

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Jörg Gleichmar, Thomas Eder

www.pcgames.de
Head of Online Christian Müller
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, Ruben Engelmann, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Verantwortlich für den Anzeigenteil Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Print
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Anne Müller Tel. +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de
Judith Gratias-Klamt Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Anzeigenberatung Online Weischer Online GmbH
Elbberg 7, 22767 Hamburg
Tel.: +49 40 809058-2239
Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 29 vom 01.01.2016


PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 41,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 49,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 53,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

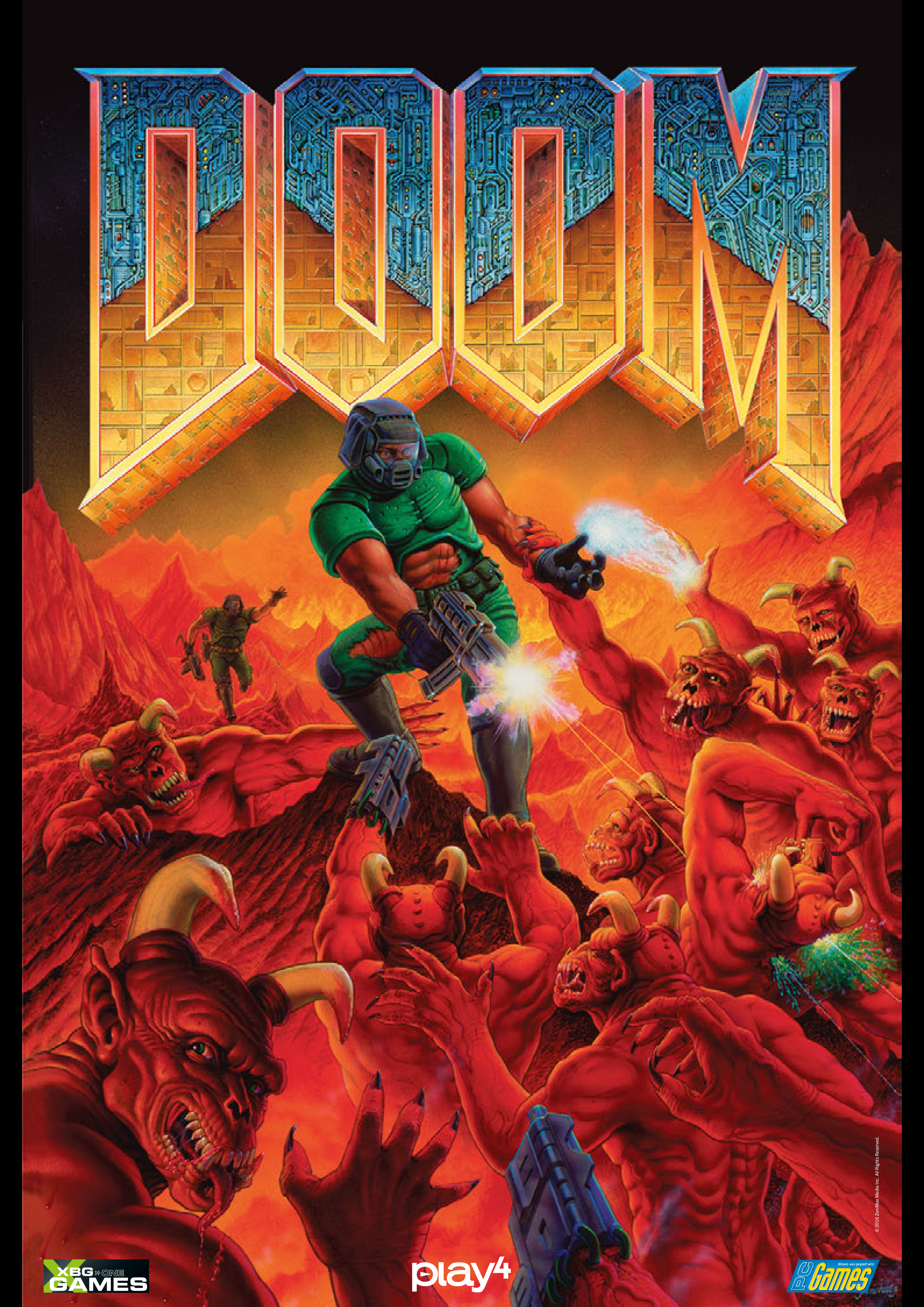
HEY, SACKGESICHT!

TV EINSCHALTEN. SENDERSUCHLAUF STARTEN.

FAMILY GUY

TÄGLICH ▸ 19:25




DOOM
XBG ONE GAMES
play4
PC Games
Wissen, was gespielt wird


XBG ONE GAMES
play4
PC Games
DOOM